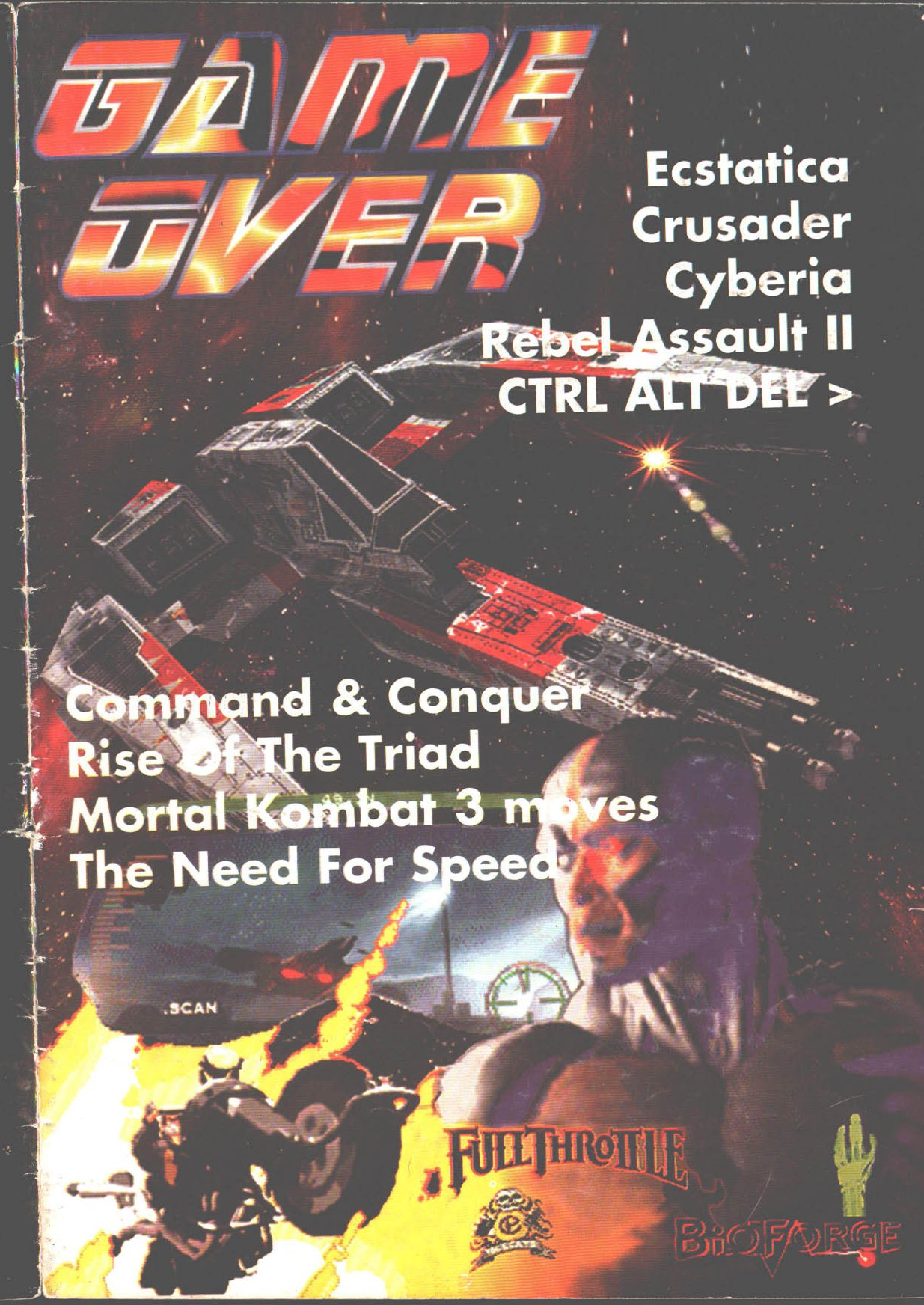

GAME OVER
Ecstatica
Crusader
Cyberia
Rebel Assault II
CTRL ALT DEL >
Command & Conquer
Rise Of The Triad
Mortal Kombat 3 moves
The Need For Speed
SCAN
FULL THROTTLE
BIOFORGE

Stimate cititor,

Revista de față, își propune să aducă în lumină, un subiect care deși a preocupat pe mulți, a fost lăsat totdeauna într-o regiune de umbră. Astfel GAME OVER, încearcă să ofere cititorilor săi, "cele mai răcnete" știri din domeniul jocurilor pe PC. De asemenea, paginile revistei se doresc a fi gazde primitoare, pentru orice material și orice sugestie, venite de la cititorii noștrii, în măsura în care acestea au legătură cu tematica propusă. Ne puteți scrie pe adresa redacției.

Considerăm totodată, că această publicație va fi utilă și acelora care, pornind de la o "joacă", fac primii pași în cunoașterea calculatoarelor și a extra-ordinarelor posibilități pe care PC-urile și sistemele multimedia le oferă astăzi. Credința noastră că această revistă se va bucura de succes, se bazează nu în ultimul rând și pe faptul că anul trecut, DOOM-ul a ocupat locul 10 în topul mondial al celor mai folosite programe *serioase*.

Sperăm să nu supere pe nimeni tonul nonconformist, șugubăț, cu care sunt scrise articolele noastre - la urma urmei vorbim despre jocuri, NU?

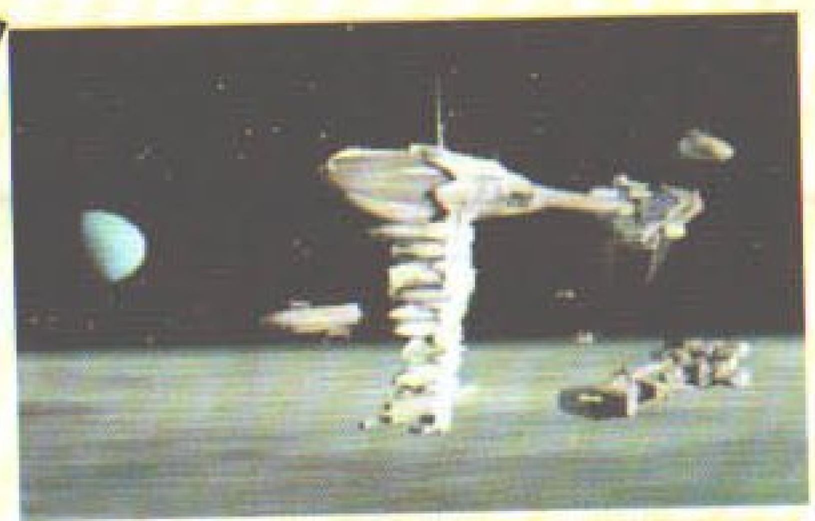
Părerile noastre sunt subiective, dar credem că ele se suprapun totuși cu opiniile "game-rilor" adevărați. În ceea ce privește conținutul revistei,

NOI NU FACEM COMPROMISURI!

Lansăm deci la apă revista **GAME OVER**, "întrăsnind" a spera că ne vom apropia într-o oarecare măsură de așteptările domniilor voastre, că n-om supăra pe nimeni și că n-om dezamăgi pe prea mulți.

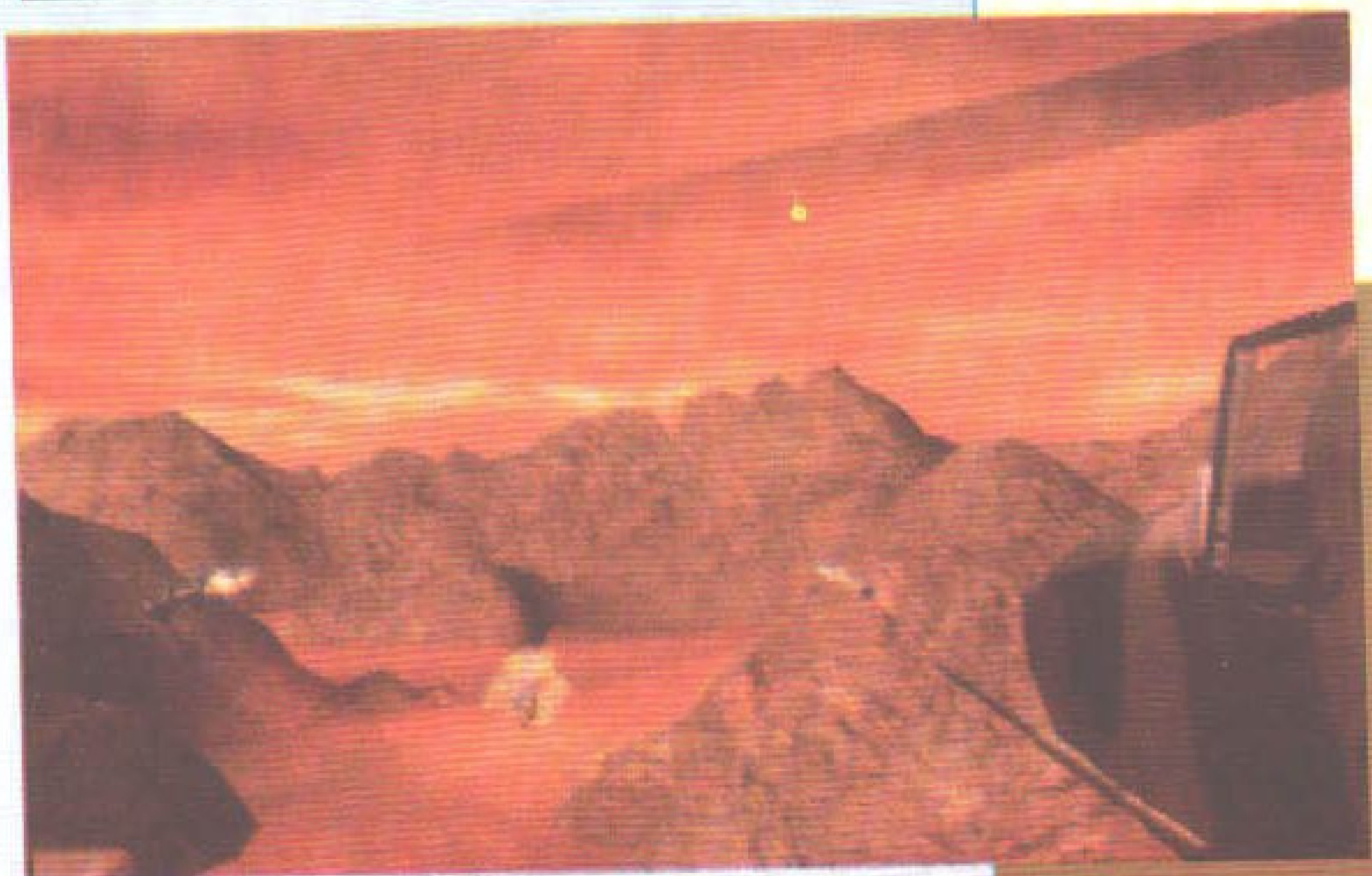
REDACȚIA

GAME OVER











BULLFROG

E greu mă tată... e tare greu. Să stai să te uiţi în monitor, ca broasca la barieră, când trebuie să scrii de ceva ce-ţi place aşa de mult, că nu ştii ce să zici (slăbiciune). Aşadar, voi încerca aici să fac un fel de disecţie, o operaţie de broască pe gherghef, un reportaj despre o firmă care nu face compromisuri. Ca mic istoric, voi face involuntar pedigree-ul broscuţei noastre.

Începem cu POPULOUS, şi deja avem un nume de care a auzit măcar toată lumea care se joacă. Giganticul god-mode este primul joc de acest gen, prima strategie dinamică, un joc care se joacă cu puterea, un joc în care războiul se duce prea sus. Am zis bine?

Continuăm cu SYNDYCATE - prima strategie 3D, şi cea mai dinamică din câte ştiu, cu o grafică de a făcut pe mulţi colecţionari de intro-uri, şi fli-uri (ştiu io pe unu'), să se lase de meserie. La vremea aceea, nu-mi venea să cred ochilor. După un intro de revăzut şi de arătat la toată familia, peisajul te făcea să te trezeşti că-i dimineaţă şi trebuie să sforăi şi tu puţin, înainte să vină mămica să te trimită la şcoală. Pe lângă grafică şi sunete, minunea asta de joacă mai are ceva de spus: SYNDYCATE se bazează pe acelaşi screen-scroll, pe care se bazează orice strategie activă, ca WARCRAFT-ul de exemplu. Ei şi? Păi cu toate că SYNDYCATE pare SVGA şi cât de cât 3D, (oricum peisaj mult mai complex şi mai animat ca al WARCRAFT-ului), se mişcă frumos şi pe 386, pe când...

BULLFROGII sunt după mine deţinătorii celor mai potente engine-uri, şi sper să vă conving de asta, deşi nu ţin morţiş.

THEME PARK

Seria THEME debutează cu TPARK, o strategie economică diabolică, ce dovedeşte cele mai neimaginate idei. Putând controla de la compoziţia hamburgerilor până la instalatori şi oameni îmbrăcaţi în rechini (pentru atragerea publicului), trecând pe la finanţe, cumpărări de terenuri, investiţii şi lăsând loc unei mari părţi de satisfacţie constructivă ca şi unei alte mari bucăţi de imaginaţie, jocul se bucură şi el de un intro 3D foarte mişcător (versiunea pe CD), SVGA, sunet, animaţie la tot pasu' etc... cerând măcar puţin simţ managerial.

Şi de la Theme Park, să trecem voit, ca să mai animăm peisajul şi să ne integrăm în context, (că tocmai vorbisem de engine-uri) la micuţul:

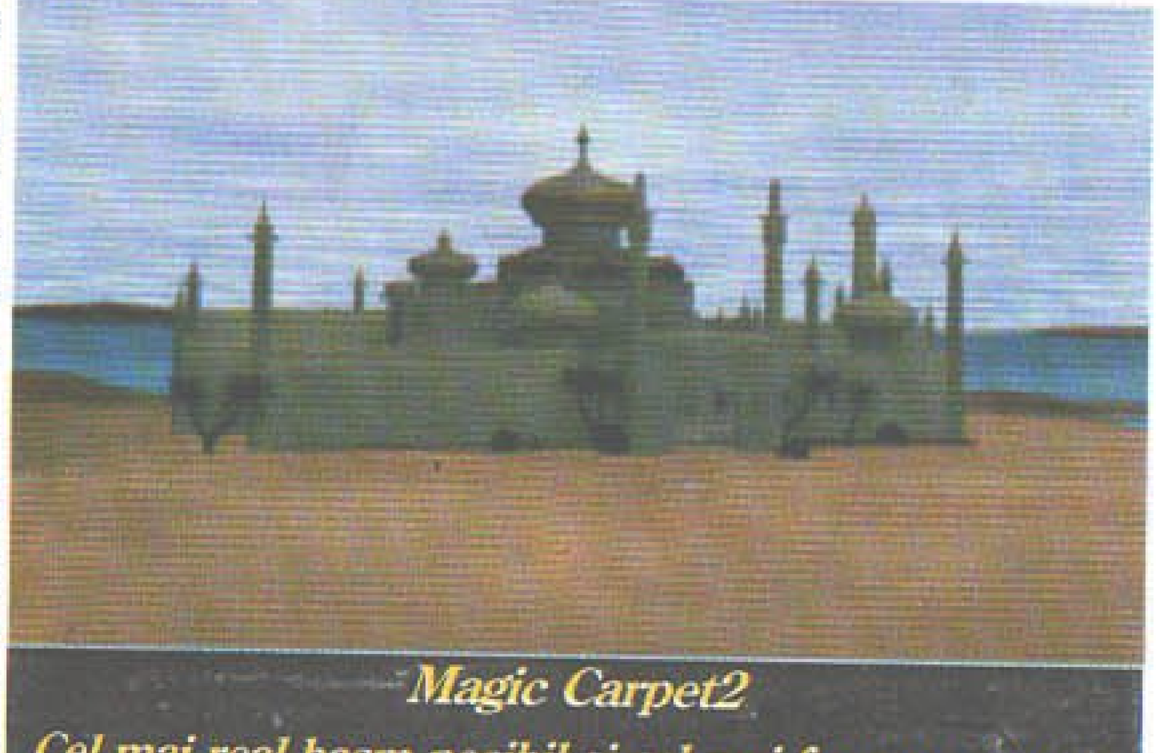
MAGIC CARPET

Cu un scenariu pe care-i păcat să-l ratezi, (măcar aşa pentru cultura ta), este dovada cea mai măreaţă, umilă şi umilitoare a supremaţiei Bullfrogilor în engine-uri şi originalitate. Fully 3D, cu patru viteze de joc, are nişte vrăji de te uiţi ca boul la ţeavă când îţi faci în timp real, campane, munţi, vulcani şi alte alea, aşa pur şi simplu din zbor fără să aştepţi să termine de rumegat hardu', pe cel mai sublim simulator pe care l-am văzut. Mişcările tale nu aparţin nici avionului, nici 'chopterului, nici submarinului sau elefantului, nimănui... numa' ţie, pe MAGIC CARPET. Plus, chestiuni de strategie, şi efecte grafice şi sonore că uiţi să te opreşti. Cu 24 de vrăji, având mai multe perspective decât un BFG, (vulcanos, lighting-storms şi multe alte) şi 50 de lumi (nivele), în cei câţiva megi bate toate optimizările posibile. Nu vreau să fac o anti-reclamă DOOM-ului că e cu totul altceva, dar iată câteva referinţe:

Computer Gaming World - Feb. '95 - 5/5 RATING; Computer Game Review-Feb.'95-94%RATING, GOLDEN TRIAD AWARD WINNER Electronic Entertainment- Mar. '95 - 1994 BEST BREAKTHROUGH GAME;Computer Player-Ian.'95-BEST SOFTWARE DEVELOPER : BULLFROG; PC Game - Feb.'95 - The graphics are stunning, the sounds are amazing,the play is fast and furious. Computer Gaming World:

THIS IS COOL

Şi credeţi-mă că au dreptate. Până şi cioacele (cheat-uri mai pe româneşte), sunt de o manieră originală. Dă colţu'... la pagina destinată! Mergem mai departe şi dăm de MAGIC CARPET! ...??? *DOI*.... *MAGIC CARPET2:* The NetherWorlds, un joc cu mai multe pretenţii, dar cu efecte psihedelice devastatoare. De la pozele de pe cutie am uitat să mai închid gura. Rămăsesem prizonier al măiestriei, fascinaţiei, şi propriului entuziasm ce-mi tăiase curentu'. Cele mai mirifice peisaje de nu ştii dacă să le joci SVGA sau VGA (efecte diferite de egală intensitate), un intro pe masura CD-ROM-ului (preferabil un 4x) şi mult mai optimizat. - e greu de jucat VGA că se mişcă prea rapid (prima senzaţie, că



Magic Carpet2
Cel mai real basm posibil şi cel mai frumos coşmar.



pe urmă te obișnuiești), și deasemeni e mai greu pe SVGA unde trebuie să fii mai mult strateg decât arcaderist™. Pe scurt: unu' din monștrii dezlănțuiți de neînțelegerea dintre om și natura întreagă se găsește să se supere. Vechiul tău maestru, mort la nașterea vrăjii de început (vezi MC 1), reapare, fără carne și fără oase, doar ca o imagine și o voce de te bagă în dureri și te mai îndrumă pe ici pe colo treba făcând-o tu. Logic nu? Cum spuneam, o realizare de excepție, în care, în timp ce jucam, pe undeva prin peșterile cele pline de întuneric, mi-am adus aminte de DOOM: "Îmi dădeam seama că sunt penibil, da' m-am dus și am închis fereastra. Așa, să fiu io' împăcat". MAGIC CARPET 2 : The NetherWorlds are mai concret ceva misiuni underground, ceva misiuni noaptea, ceva (mai mulți) monștri în plus, și niște light-ing-effects de te uiți pătrat. Misiunile sunt mai bine conturate și cu un obiectiv mai bine descris, cerând o strategie anume, cu etape de parcurs și cu mărețe posibilități de extaz în multiplayer. Vă las pe voi să descoperiți restul, dacă aveți un CD-ROM 2X măcar, și MINIM 8 Mb. RAM.(Halal belea) Cam tot atât RAM vă trebuie ca să jucați...

HI-OCTANE

©BULLFROG PRODUCTIONS LTD.1995

Jocul pornește și pe 4 megi dar fără muzică sau sunet (la alegere...), și fără texturi, fără SVGA, bineînțeles, și fără gust. Cele mai performante texturi își găsăsc locul în această cursă. HI-OCTANE este o cursă de hovercraft-uri, prima cred, în care ai măreața posibilitate să i-o tragi concurentului ce te depășăște în final lap. (Dacă te grăbești, cum îl prinzi, cum îl împrăștii pe decor). Pistele nu sunt simple bucăți de textură ce se derulează pe sub capotă, dacă ai așa ceva. Nuuu, sunt peisaje 3D și poți s-o iei pe unde vrea... "imaginația" ta, cu anumite limite de respect. În plus tramBuline, rachete, benzină, explozii la tot metru' într-o viteză nebună... Dacă vedeți intro-ul nu există să nu vedeți finalul... GO PLANET



ia...și crapă!

Ce mai vine? Păi...

CREATION



Folosind același engine 3D, CREATION, se anunță unul din jocurile cu adevărat frumoase ale anului viitor. Jocul este o altă mostră de originalitate bullfrogiană, fiind o epopee subacvatică, ce se bucură de o nouă tehnică pentru sursele de lumină (ia gândiți-vă puțin, sub apă...) și de o spectaculoasă mapare de texturi. (Cel puțin așa se zice). Câteva luni au stat băieții să cerceteze mișcările peștilor, și viața acvatică. Au pus chiar ciuperci, alge și meduze... for Christ's sake! Și pe lângă față, jocul are și acțiune: Interesele economice, și o grămadă de alți factori au transformat pământul într-o eroare biologică, oamenii căutând adăpost în inima oceanelor, mai feriți de radiații și alte drăcii de astea. Tot pentru perpetuarea speciei, o gașcă de tipi, descoperă o planetă... ruptă din cer, cum se spune, acoperită cu apă, și transbordează ceva animale (pești vii), în frumoasele mări. Toate bune, până când, o ciumpercă năbădăioasă, se bagă în mâncarea găsibilă, ceea ce schimbă puternic personalitatea ăluia de o mănâncă. Tu trebuie să-ți trimiți trupele de delfini și să salvezi situația. Asta vedeți voi cum... Jocul o să apară în primăvară, și se anunță cel puțin captivant.Punct. De la capăt...



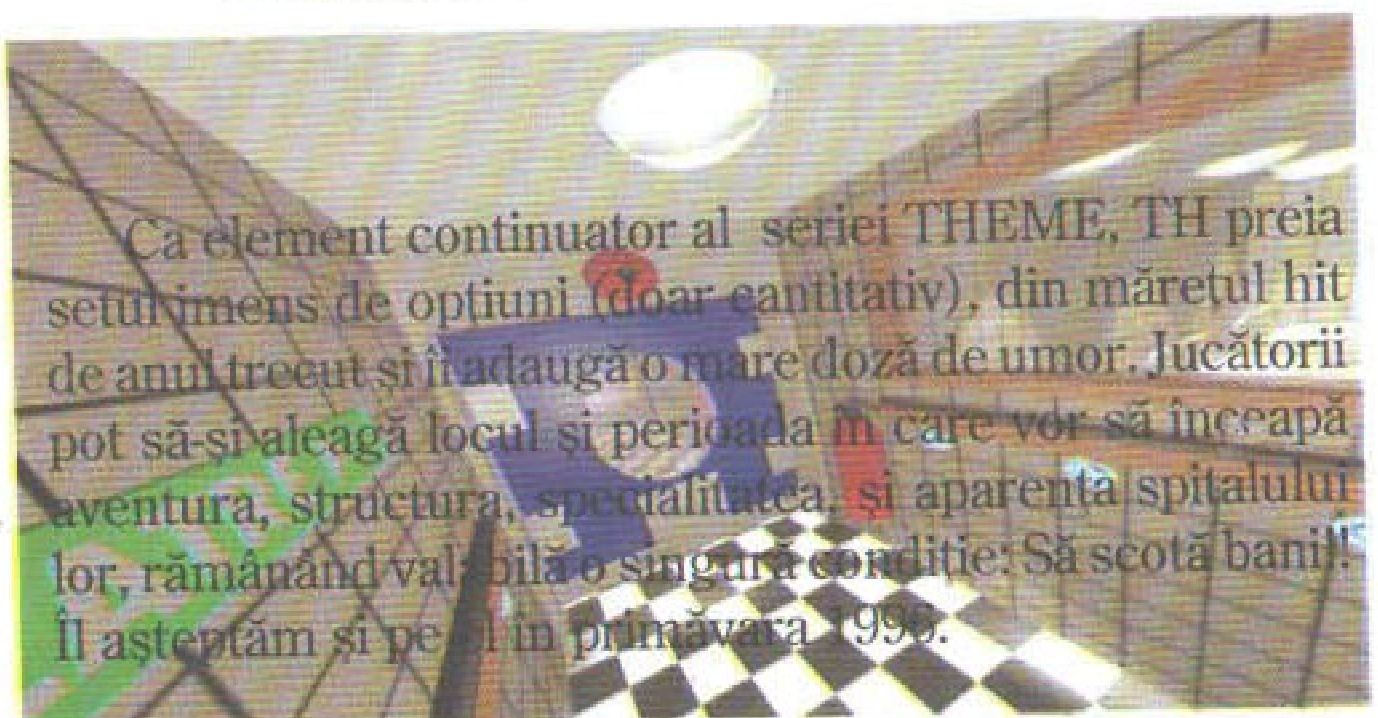
creation...n-ai aer

M.I.S.T.
(The indestructibles)

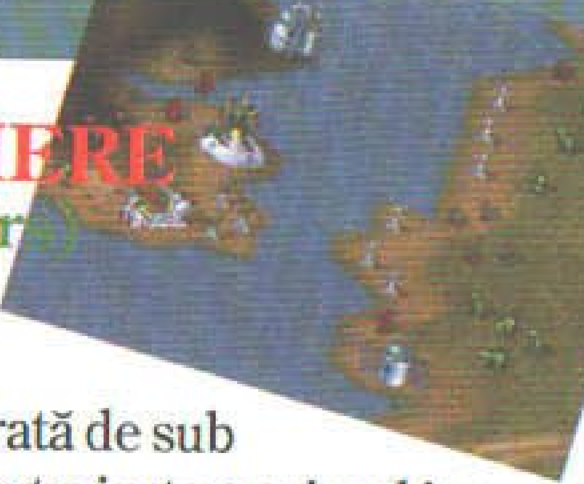


3D, însă alt gen, My Incredible Super-Hero Team, este, așa cum se și vede un Super-Hero game. Jucătorii au la îndemână un kit de ieroi, (fără insignă sau față de gardian public), cu care pot crea o infinitate de băieți (și fete, dacă au nevoie), super-ieroi și super-ieroine. Având puterea să dărâme TOT, să zboare mai iute decât un glonț, echipa e gata să salveze lumea... Cu un engine de Magic Carpet rafinat, combinat cu un alt efect de sursă luminoasă, niște voci demente și multe alte elemente de arcade, jocul se anunță furios.

THEME HOSPITAL



Ca element continuator al seriei THEME, TH preia setul imens de opțiuni (doar cantitativ), din mărețul hit de anul trecut și îi adaugă o mare doză de umor. Jucătorii pot să-și aleagă locul și perioada în care vor să înceapă aventura, structura, specialitatea, și aparența spitalului lor, rămânând valabilă o singură condiție: Să scoată banii!. Îl așteptăm și pe el în primăvara 1996.



BIOSPHERE
(Gene-Wars)

O altă strategie se arată de sub broască. Caracterizat ca primul joc de război fără arme, biosphere este o altă dovadă de originalitate. Patru mari puteri, după lupte seculare, hotărăsc să arunce toate armele într-o gaură neagră și toate materialele folosibile în scopuri d'astea, și încearcă să o ducă fiecare mai bine așa. Tocmai când crezi că totu-i prea roz, o idee îți râde de sub creier! Hey, n-a zis nimeni că nu pot să construiesc niște creaturi cu care să mă joc pe pielea cui vreau... Superb, numai că și celorlalți le vine aceeași idee. Și dăi... pe săracul peștișor de aur, fă-i niște fălci mai calumea, niște maxilare mai protuberante și puțin apetit....SVGA, firește!



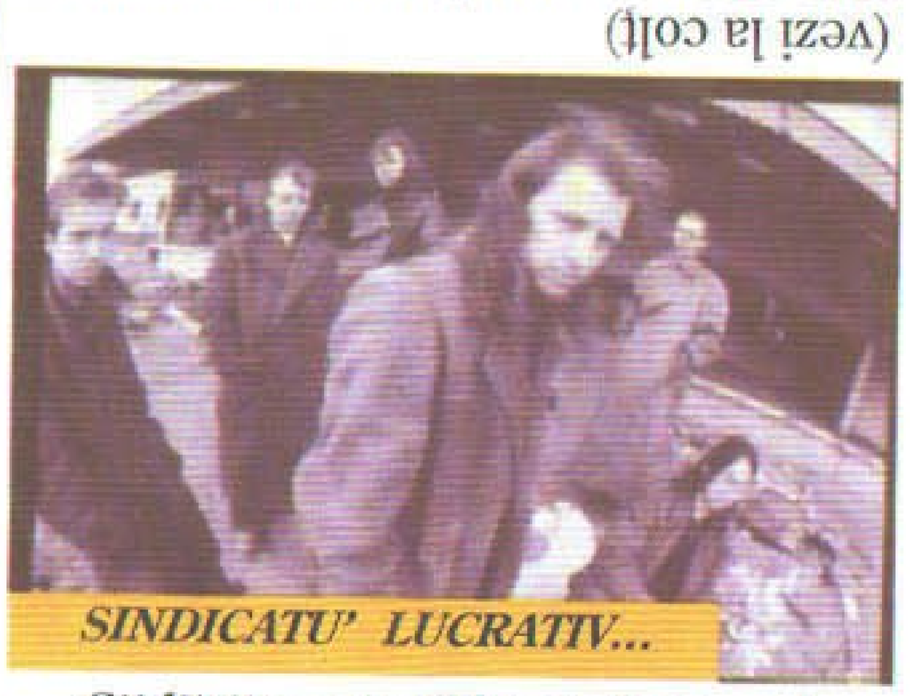
Sub puterea ta începe să licărească măreția diavolului! Tradiția s-a inversat. Nu mai sunt Făt-Frumoși care să te reprezinte în lupta pentru învingerea lu' HAGA-WOAGA. Nuuu, acuma tu șef (mai bine zis stăpân), de HAGA-WOAGI, Făt-Frumoșii, dușmani urâți, vor să-ți ia catacombele și dă-i frate omor pe ei!

Ca monstru ce a furat o viață întreagă, vrei la pensie să-ți admiri opera. Numai că o grămadă de băieți blonzi cu ochi albaștrii, vin furtunos să-ți fure perna.Trebuie să administrezi toată gloata de stafii și grohăitori ciudați scuipători de foc, pe care-i domini cu forța sau prin venerație (poți să fii rău sau bun cu ei, îi poți înlocuii unde vrei și când vrei). Iei astfel parte direct la acțiune. Pe tărâmul texturat-mappat, controlezi peste 40 de monștri diferiți, dublați de tot atâția (cu aproximație) actori, având opțiuni de first sau second person perspective. Plimbându-te în dungeon dispui de un peisaj ce se învârte pe care prin lupte sângeroase trebuie să-l aperi. Dispune și de nivele "Tutoriale", să se descurce tot omu', de nivele de dificultate etc... Într-un cuvânt ... gândit. Jocul se poate juca și în rețea (până la 32 de player-i). Mai așteptați însă până în martie, că deși era programat pentru crăciun (trecut), a fost tras la rampă, că nu mergea bine pe DX/33. Ei se mai gândesc și la noi....

BULLFROG

SYNDICATE WARS

Trebuia să fie o redevelopare a viitorului, a ordinii care, după ce ai ocupat tot în primele versiuni, s-a cam zbârcit. Pentru toți iubitorii genului, se anunță o mare bătălie. Unii ar spune că de data asta, Bullfrogienii exagerează. O a treia versiune de SYNDICATE e mai mult decât non-profesionalism. Eu, zic că e o mică mare diferență între ce-o fost și ce e. Cică e o unică rutină de rotire în câmp așa la 360 să-ți fie lupta mai zemoasă...mult schimbate (în bine), explozii și împușcături, misiuni de noapte, ca și un impresionant arsenal. Deh, cum tot vorbirăm de SYNDICATE WARS, mi-am adus aminte de Syndi Plus (American Revolt) la care mi-am spart o noapte să trec de primele patru misiuni. (să mai zică careva că nu fac ăștia strategii potente); și m-am gândit să mă gândesc, că poate și voi v-ați gândit, că s-au gândit și ăștia să se gândească la niște CIOACE. Nu? (vezi la colț)

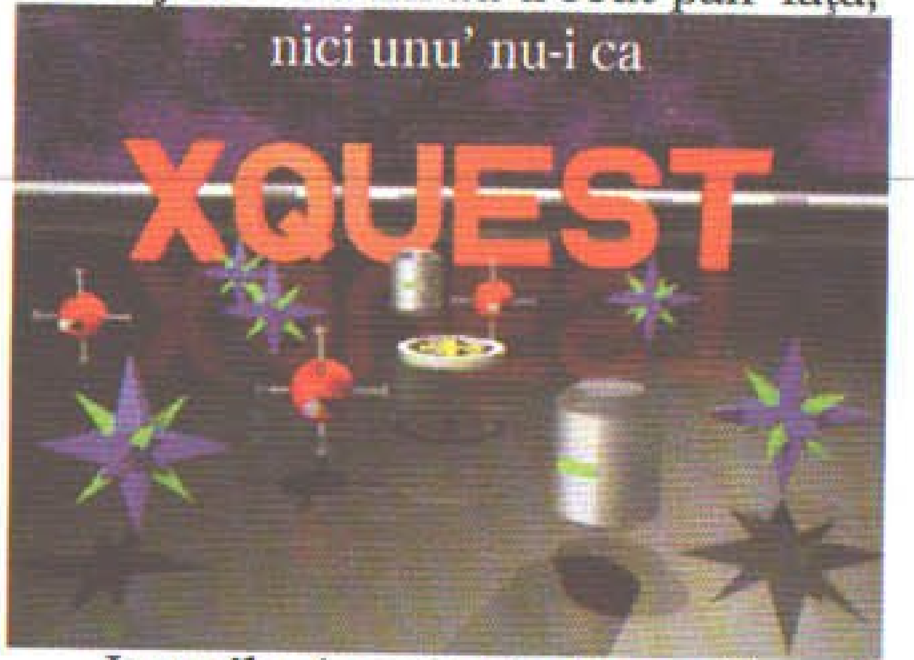


SINDICATU' LUCRATIV...

Să lăsăm prostiile și să ne vedem de ale noastre: Sper să vă fie de folos dudele astea.Vă mai dau io și altele dacă sunteți băieți cuminți și nu vă supărați broscuțele. Da' până atunci să-i mai privim un pic pe adevărații ăștia și să așteptăm.... **MAI MULT!!**

NIȘTE JOACE MICI ȘI CUL, CĂ D'ALEA MARI-S SĂTUL...

Câte joace nu mi-au trecut pân' față, nici unu' nu-i ca



Jocurile, în principal, cu cât sunt mai mari, cu atât mai mișto. Ia un FULL THROTLE de 500 Mb, o să-mi spui că e multă gargară... bine, ia CYBERIA, REBELU' , alte alea, ia PHANTASMAGORIA, joc pe 7 CD-uri. Ca o caracteristică generală și o condiție sine... Deo, un joc mare e complicat. Tinde spre realism și utilizeză o imensă cantitate de informație pe care ți-o vâră pe gât. Să luăm un exemplu: SYSTEM SHOCK. O realizare de geniu, cu o interfață de mori nebun, din două motive:

1- Scenariu, grafică 3D SVGA, speach la tot pasu', dinamism și posibilități de nu credeam vreodată să se ajungă pâna aici, un vârf al tehnologiei, un joc ce te umple de respect...2 - Prima oară când îi dai drumu', se umple ecranul cu help de două silabe pentru fiecare butonaș de clickat, și nu te obișnuiești primele 4 nivele. O grămadă de explicații la o grămadă de funcții, o grămadă de semne la care te uiți ca ursu' la cireașă și zici: *"las' că mai am și altceva să joc, oricum n-aveam timp de el acum".*

Așadar, ne plăceau jocurile complexe, să ne spargem creeeeru' în ele, să pierdem ceva săptămâni, să avem satisfacții! Da, de fapt mai mult de satisfacție mi-e mie, da' n-o să joc acum "Prehistorik". Și totuși, a sclipit pe undeva un joc, pe urmă altul... ș.a.m.d. S-a ivit ALADDIN. Avea în spate scenarii, oscaruri, era normal să se arate meser. În plus, o muzică și-o grafică în still nou: DYSNEY. Cu extensia software, și cu piața lui VIRGIN... jos pălăria!Dar după ce-l termini (dacă nu te enervezi până atunci)? Eh... oi vedea.Grafica lui ALADDIN (și sunetul, bineînțeles) face ca jocul să fie jucabil, și atractiv.

Ideea însă îl reduce la un JUMP-N-RUN de mâna a doua. “Parcă nu... altceva aveți?” întreb în stânga, dreapta... “Hai să-ți dau un joc bazat... cel mai tare”, îmi zice cineva.

Iau o cutie de dischete 3M și pornesc a doua zi spre el. Le verific pe toate înainte, profesional, n-aveam chef să trec prea des pe la amicu' și cu speranța unei revelații mărețe, purcedem în computatorul său.

“cd games; cd x-quest”

“Un quest” zic (ratat X ???, heh, heh...) **“Daaa, bazat la culme”** mi se răspunde. Un zgomot infernal trezește asistența: **“ATOM JACK presents** (cine-s ăștia, frățucă?)**... X-QUEST!”**

Meniu , Start, și... și...

- ???

- !!!!

-Ce, nu pricepi? aduni țucumberii ăia albaștri și ieși afară prin gaura asta...uite așa, ca la JUMP-ING' JACK!”.

M-am uitat la el plin de milă. Era deprimant să vezi un om în toată firea, cu pretenții, culegând ciumpercuți și licurici albaștri. **“Stai să vezi**, îmi zice el cu entuziasm nebun, **că apar niște hârburi care trag, iar mai încolo...”**

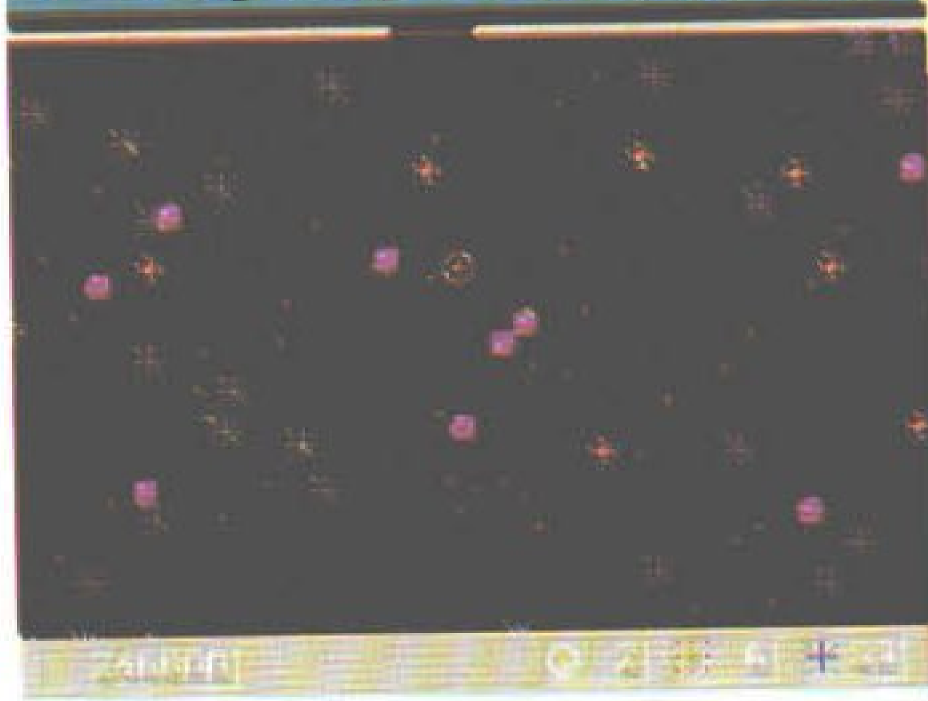
Nu, era mai dezolant decât ultima bombă în care intrasem... Învârtea cu pasiune un cerculeț de HC-85, cu ochii bulbucați de plăcere și, cu mâna pe mouse, desena traiectorii printre extratereștrii mici si verzi, mâncători de cerculețe.**“Nu vrei să-ncerci?”** mă întreabă mirat. Un zâmbet de sub MUSTAȚĂ, mă invită la ridicol... Prea mustăcea la mine, ca să fie totul așa cum pare. Iau o față protocolară, ca și cum i-aș face un mare hatâr și pun mâna pe mouse. Shockul numărul 1: Micuțul rodent de plastic era ud, rece-fierbinte, scârbos de-a dreptul, parcă aveam în mână o stridie. Zic: **“transpiri nene, sau te-ai supărat pe sărăcuțul mikey-mouse și l-ai strâns prea tare?”**. Shockul 2 vine odată cu prima adiere de maus... Nici n-apucasem să mă așez pe șoarece, că cerculețu' meu dispare într-un zgomot infernal, făcând loc unui scurt și binecunoscut mesaj: “GAME OVER”. Start again și dă-i...1...2...3... ***GAME OVER?!!*** Exista pe undeva o eroare, un user error. Soluția: ***Replace user and try again!*** Toate simțurile mele, se bulculaseră într-o aiureală de nedescris. Concentrat la culme, mișcam mouse-ul pe 1 cm pătrat și cerculețul pe toată măreția ecranului, ocolind involuntar țucumberii albaștri și ochind la fix toate bâzdâgăniile posibile, iar unde nu mai erau, găseam un perete în care să mă hodinesc preț de o viață din alea trei. Eroul meu decolțurat se ghida după impulsurile mele și nu după coordonate. Să mai și trag în același timp, era imposibil, regretabil chiar, de cele multe ori! Scenariul, fără exagerare, e cel mai meser, și aici nu intervin gusturile: ți-l faci singur, cum te taie capul; poți să fii USS Enterpriza și să killărești ce vrei tu, sau, în același mod, Scufița Roșie la cules de ciumperci, și fereală de pricolici. Nu vă întreb ce vârstă aveți și dacă mai credeți în pricoliciu' pădurii, dar dacă nu, luați-vă ***kill-o-zapper***-ul trifazos și super supărat, și distrugeți tot... ce puteți. E un joc care se joaca cel mai bine cu senzitivitatea mouse-ului la limita maximă și care, fără SB își pierde din savoare și crește în dificultate. Măreția lucrului simplu dar genial, copleșește tot ceea ce exprimă mai degrabă munca pe tractor la a 5-a revoluție agricolă, decât sclipirea unei minți cu pătrunjel proaspăt, ca în cazul de față.

Catalogat printre cele mai revoluționare questuri, se numără printre cele mai dificile și, în ciuda acestui fapt, printre cele mai atractive și pasionante, un joc care te “nirvanizeazăăă, epuizează, “exciteazăăă, enervează și satif... făcează la m...ma...maxim!

Pentru toți cei care l-au încercat și au fost dezamăgiți, sau care n-au avut destul nerv ori forță să strângă de propriul ***souris,*** ca de propria pușculiță și care, în ciuda abandonării sunt încă curioși să știe ce există dincolo de limita lor maximă (mai ales cei fără porniri culturale și care n-au citit nici măcar read.me-ul), pot - și de asta puteți fi siguri - să vă șoptesc finalul.

Da, stimați cititori, există dincolo de acei nenumărați klingonieni de modă veche, pricolici, alieni și președinți parșivi, dincolo de toate nivelele tranziției, raiul pe calculator. Mai concret, se poate ajunge undeva, unde monstruozitățile alea te aleargă hămesite și unde tu fugi ca un Stallone stilizat. E un nivel cu numărul 40, cu care practic jocul nu se termină, (ci te termină, oricât de bun baci la vaci ai fi). Și asta nu mârlănește, ci în spiritul tranziției, adică treci mai departe, la nivelul următor (tot 40). Ca să nu zic că pe lângă fluturașii mici și mâncători de tampoane, mai fuge și ieșirea în caz de incendiu, sau de finish. Dar ce fac eu aici? Destabilizez!! Vă recomand această experiență, cu toată strângerea de... mân... de mouse!

P.S. Știu că n-am convins masele să se arunce asupra “X”-ului dar, credeți-mă că invazia Mucoizilor nu se compară cu Solitaire-ul, sau Minesw... și cum îi mai spune, pe care-l joacă tot șefu la servici (la mama), împreună cu toți oamenii cu cravată, călcători pe nervi și speriați de viruși. Dacă vrei să cucerești până și o femeie cu oroare de butoane, îți recomand cea mai stupidă și sigură umilire a omului în fața mașinii...



Opțional:

THE STORY

“The invasion fleet of the hideous Mucoids is hurtling towards the Earth, intent on blasting it into tiny steaming shreds of radioactive grit, and only your ship, armed with the our latest top secret Super Kill-o-Zapper Phaser Photon Laser Cannons can... Hang on, sorry. Wrong game: start again. You're a rather jolly little circular dingus which shoots all around a rather abstract landscape collecting little blue crystally things, while avoiding a few mines scattered around. Hmm. Boring, you say? Well, maybe it still needs a certain something... OK, so we'll keep the Super Kill-o-Zapper, then, and add a couple of things to blow up”.

Happy?

NOVA logic

COMANCHE & ARMORED FIST

Ne propusesem să avem în fiecare număr al revistei, un fel de serial, câte un comentariu - prezentare, referitor la o firmă producătoare de jocuri. Pentru numărul acesta era programat BULFROG, în cel viitor, ORIGIN ş.a.m.d. După cum se vede treaba, nu ne-am putut abţine să vă mai aducem la vedere încă o firmă care nu face nici un fel de compromisuri.

"NOVA LOGIC - nu a scos prea multe jocuri pe piaţă, dar a pus în cele câteva, mai mult profesionalism decât Microsoft în toate versiunile de Windows, luate la un loc" - spunea un amic.

În 1993, Nova Logic dă o nouă dimensiune, formă şi concepţie modelului de simulator. COMANCHE - a rămas până în ziua de azi, cel mai bun simulator de elicopter, având cele mai neimaginate "features" - ca să priceapă tot omu'.

Construit modular, a fost livrat iniţial pe 3 disk-uri, MAXIMUM OVERKILL - apoi cu alte 3, cuprinzând cam 50 de misiuni suplimentare, peste toate astea, în final, apărând un alt set, de construcţie nouă (reflexii în apă, ceaţă, şi un nou look), constituite într-o altă "poveste": OVER THE EDGE - versiunea de CD - totalizează 100 de misiuni, în 21 Mb de o ţinută nemaiîntâlnită: scenarii de film, misiuni pe timp de iarnă, (ninge pe tancuri, nişte efecte grozave, şi peisaje de te îngheaţă).



Bazat pe un engine de peisaje fractale 3D, generate, jocul îţi dă o mare libertate de mişcare, la o viteză uimitoare, scutindu-te de timpii morţi întâlniţi la aproape toate simulatoarele de elicopter sau avion, cu pretenţii. E drept, se face multă vâlvă în jurul lui Apache Long Bow, însă minunea asta de joc e cel puţin tot atât de mofturoasă la resurse ca şi Windows 95, şi de-a dreptul obraznică, în sensul că pe un DX4/120 MHz cu 4 Mega de RAM, NU SE MIŞCĂ! iar cu 8 Megi are viteza melcului turbat.

Faci un viraj pe Apache cu preţul a 3 pe RAH 66-le COMANCHE-ului. Pe lângă asta nici nu se compară grafic. Şi, pentru că tot am ajuns la viraj, interfaţa COMANCHE-ului e copleşitoare, cuprinzând toate tipurile de joystick-uri, chiar pedale (pe un Thrustmaster, te simţi "acolo"), restul de opţiuni contribuind la definirea unui simulator profesional. În plus, Nova Logic a pezentat Werewolf vs. Comanche, un kit de trosneală, ce suportă râvnita funcţie multiplayer. Şi, pentru că am revenit la firmă să amintim şi de tank-blasteru' lor: **ARMORED FIST**

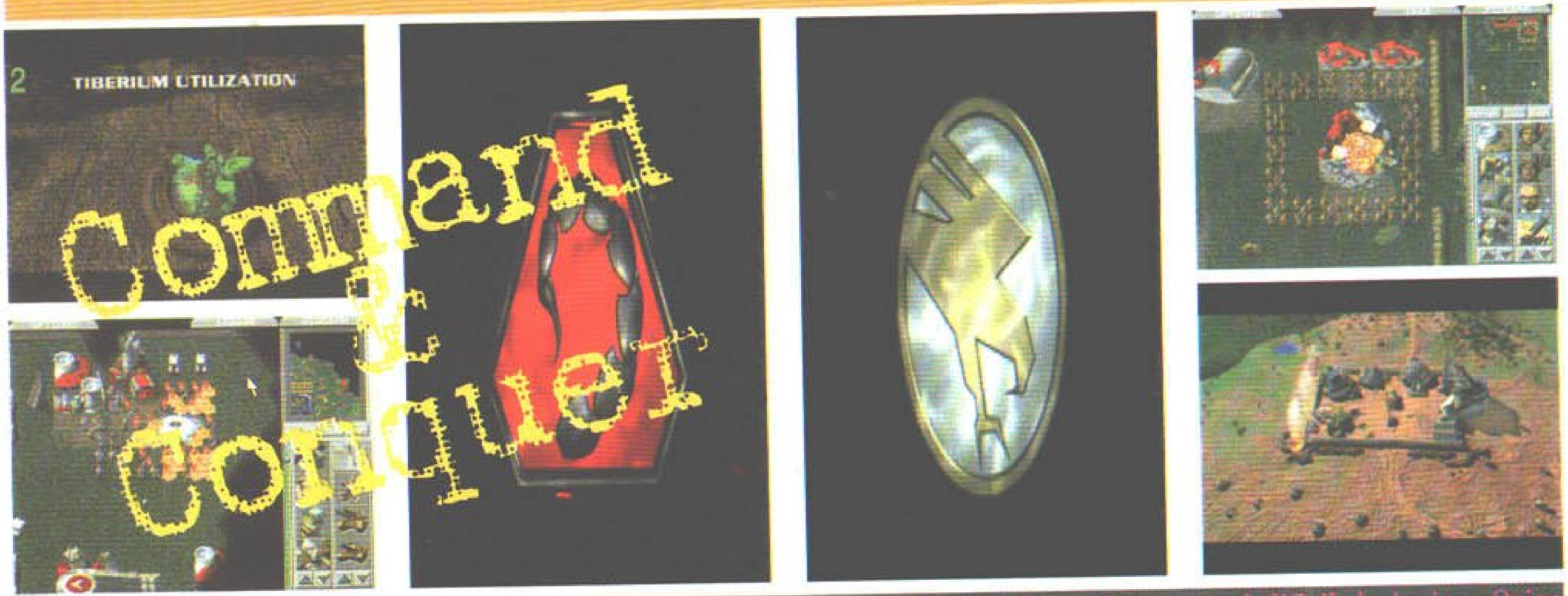
Într-adevăr, dărâmător în toate domeniile, cu misiuni dure, acelaşi gen de grafică, hardware diferenţiat (dispui de blindate americane şi ruseşti), şi susţinut de o bună bucată de strategie de teren (comanzi tot escadronul de tancuri şi lansatoare mici într-o misiune, având totodată suportul aviaţiei şi al artileriei).

Misiunile nu sunt uşor de îndeplinit, depăşind faza de simplu simulator, este nevoie şi de un suport strategic, iar simplul TARGET LOCKED FIRE nu este de ajuns. Trebuie să-ţi coordonezi camarazii de escadron pentru învăluiri, încercuiri, atac direcţionat şi alte chestii de astea, ţinând cont de teren şi de aşezarea punctelor strategice (artileria inamică, aviaţia) şi de obiectivele misiunii, tabloul strategic fiind activ şi superb realizat.

Pe lângă partea de simulator, jocul are coolness-ul necesar pentru a nu te plictisi prea repede şi îţi mai dă şi feelingu' ăla de super-hero.

Când spune rusu' "ENEMY DESTROYED", creşte inima în tine şi-ţi şopteşti că tare mai e jocul ăsta...





Acesta este jocul care ne face să ne întrebăm dacă DUNE II și WARCRAFT nu au fost decât un pretext pentru ca el să apară. Nu încercăm să depreciem aceste două jocuri (bestiale, de altfel), încercăm numai să apreciem unul pentru progresul făcut. Putem spune că ceea ce DOOM a fost pentru WOLF 3D, este COMMAND & CONQUER pentru DUNE II.

Jocul a apărut în toamnă, este produs de cei ce au realizat și DUNE II: WESTWOOD STUDIOS - și are ca suprt 2 CD-uri, totalizând vreo 990 Mb. Este unul din jocurile pentru care merită să-ți iei CD-ROM, fără a necesita o configurație fantastică în rest. Merge onorabil pe un 486 DX/40 cu 4 Mb și foarte bine pe un DX2/66 cu 8 Mb.E recomandat să existe pe acolo, așa, rătăcit, un sound blaster. Nu este neapărat necesar, însă e păcat să nu auzi muzica și sunetele excelent alese și realizate.

Scenariul se desfășoară în viitorul nu prea îndepărtat, când două mari puteri economice și militare se înfruntă pentru supremație. Două supraputeri ce nu țin seama de legi sau limite teritoriale, transformând lumea într-un teatru al războiului.

Una din ele este ***"The Brotherhood of NOD"***, o frăție secretă ce are ca scop final dominarea lumii, iar cealaltă este reprezentată de ***"Global Defense Initiative"***, pe scurt GDI, luptând pentru ca lumea să-și păstreze libertatea.

Indiferent de scopul urmărit, cheia pentru putere este reprezentată de *tiberium*, o formă de viață vegetală foarte valoroasă din punct de vedere economic și care are rolul mirodeniei din DUNE II și al aurului și lemnelor din WARCRAFT.

Ca și în DUNE II și WARCRAFT, dacă joci de partea celor răi, treaba merge mai ușor. Aceștia au, în general, arme mult mai puternice decât partea adversă făcându-ți misiunea de strateg mai ușoară.

Spre deosebire de DUNE II, unde soldații nu au, practic, mare importanță într-o bătălie, aici situația e schimbată. Grenadierii din nivelul 3 sunt cu mult mai radicali decât trotinetele nivelului omonim din DUNE II, ei nefiind lăsați deoparte nici în ultimul nivel.

Interfața de joc a fost mult îmbunătățită. Se pot selecta mai multe trupe deodată, astfel că, un atac masiv poate fi comandat fără o avalanșă de click-uri.

Trupele pot fi organizate în echipe, pentru a putea fi apelate mai ușor în caz de urgență. În plus, cursorul se schimbă automat pentru deplasare sau atac, ușurând mult comanda efectivelor.

Grafica este, de asemenea, mult îmbunătățită, pentru fiecare misiune existând un film la început, în care este descris obiectivul și unul la sfârșit, în care este prezentat deznodământul. Relieful în care se duc luptele este cu mult mai variat ca în DUNE II sau WARCRAFT. Există munți, păduri (care nu sunt doar de formă, ei pot ascunde inamicii), lacuri, râuri, defilee, așezări civile etc. aceasta ducând la apariția de puncte strategice (poduri, strâmtori).

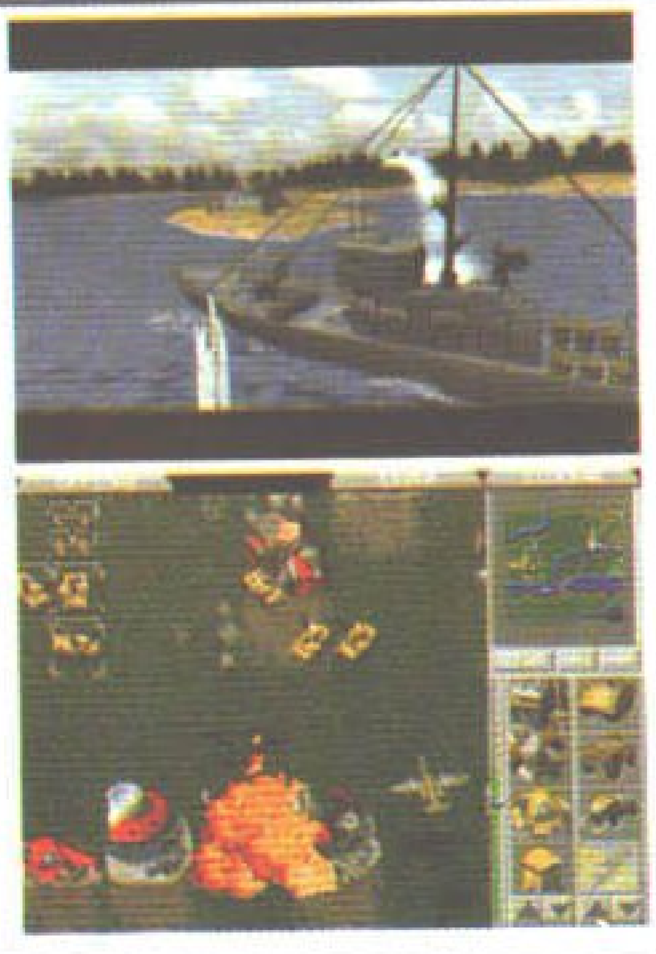
Algoritmul computerului a fost dezvoltat și este mult mai dificil de învins. Orice slăbire a atacului duce (mai ales în nivelurile superioare) la o refacere completă a sistemelor defensive ale calculatorului, reducând efectul unui atac pripit, la zero.

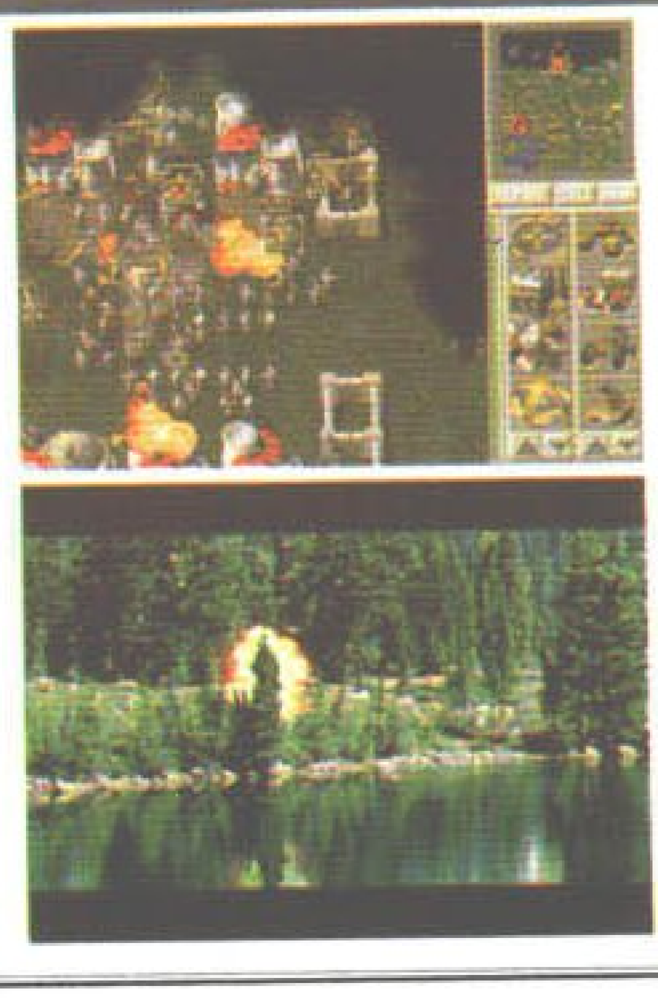
De asemenea, au fost variate obiectivele și condițiile fiecărei misiuni. Există misiuni în care nu ți se dă posibilitatea să te extinzi, fiind astfel forțat să-ți menajezi forțele disponibile. Există chiar și misiuni de comando, în care, cu un singur om și un elicopter transportor, trebuie anihilată o întreagă bază inamică.

Apropo, am uitat: au apărut și forțe aeriene, pe care le poți controla (o escadrilă de elicoptere este o armă extrem de eficientă) și, de asemenea, există și transportoare pentru deplasarea rapidă a trupelor.

Una peste alta, jocul este excelent și putem, fără teama de a greși, să-l parafrazăm pe Frank Herbert, spunând : ***"Va fi o luptă frumoasă"***...







GAME OVER cTc

Grafică	82%
Sunet	91%
Idee	63%
Impresie	90%
Reutilizare	81%

CYBERIA

Deși "fumat", de către cei cu bani sau cu "microb", cel mai popular dintre producțiile INTERPLAY '95, s-a remarcat de la început, prin calitatea grafică deosebită și prin originala îmbinare dintre quest și arcade.

Spre deosebire de rivalul produs de LUCAS (REBEL ASSAULT), CYB-ul prezintă la același nivel, imagini mult mai convingătoare, în care se definesc peisaje terestre cu reflexii în apă și cu imagini artificiale, de un realism cel puțin curios. Superior ca interfață de joc, CYB-ul e mult mai manevrabil atât pe mouse cât și pe joystick, permițând - în plus față de REBEL și keyboard control. Mă refer la REBEL ASSAULT I.

CYBERIA este cea mai uluitoare combinație de quest și arcade pe care am întâlnit-o până acum. În caz că nu știi dacă vrei un quest sau un arcade, CYBERIA e investiția cea mai rezonabilă. Cu o poveste "de moare capra", un scenariu profesional materializat, te fură și te introduce într-o atmosferă de film american bun. Un SF de clasă, susținut de un arcade ce rupe amatorii de click' n' point (dacă joacă pe HARD mai ales) și pe ăi de grafică țapănă, rezervându-ți un final ce te umple până la refuz de admirațiuni și mândrii personale, cât și de mari bănuieli.

Ca o concluzie, pentru cei care au CD-ROM și n-au jucat CYBERIA, le propun un minut de reflexie asupra titlului măcar. Îi asigur că nu spun prostii.

CYBERIA e un joc cu care te poți lăuda că ai calculator. Cei care n-aveți, CD-ROM luați-vă măcar un double-speed că s-au scos din fabricație, iar alea quad-speed... Ar fi o "dudă" ce v-ar putea da o nouă dimensiune a timpului, o sursă continuă de admirație și informație cu găleata... plină.

Cu găleata-n mână... cu CD-u'-n mână, mort de-o săptă... Just kidding, folks!

APROPO, parola din calculator în bază, e EINSTEIN.

De fapt o și spune, o și arată, dar cin' să vadă?

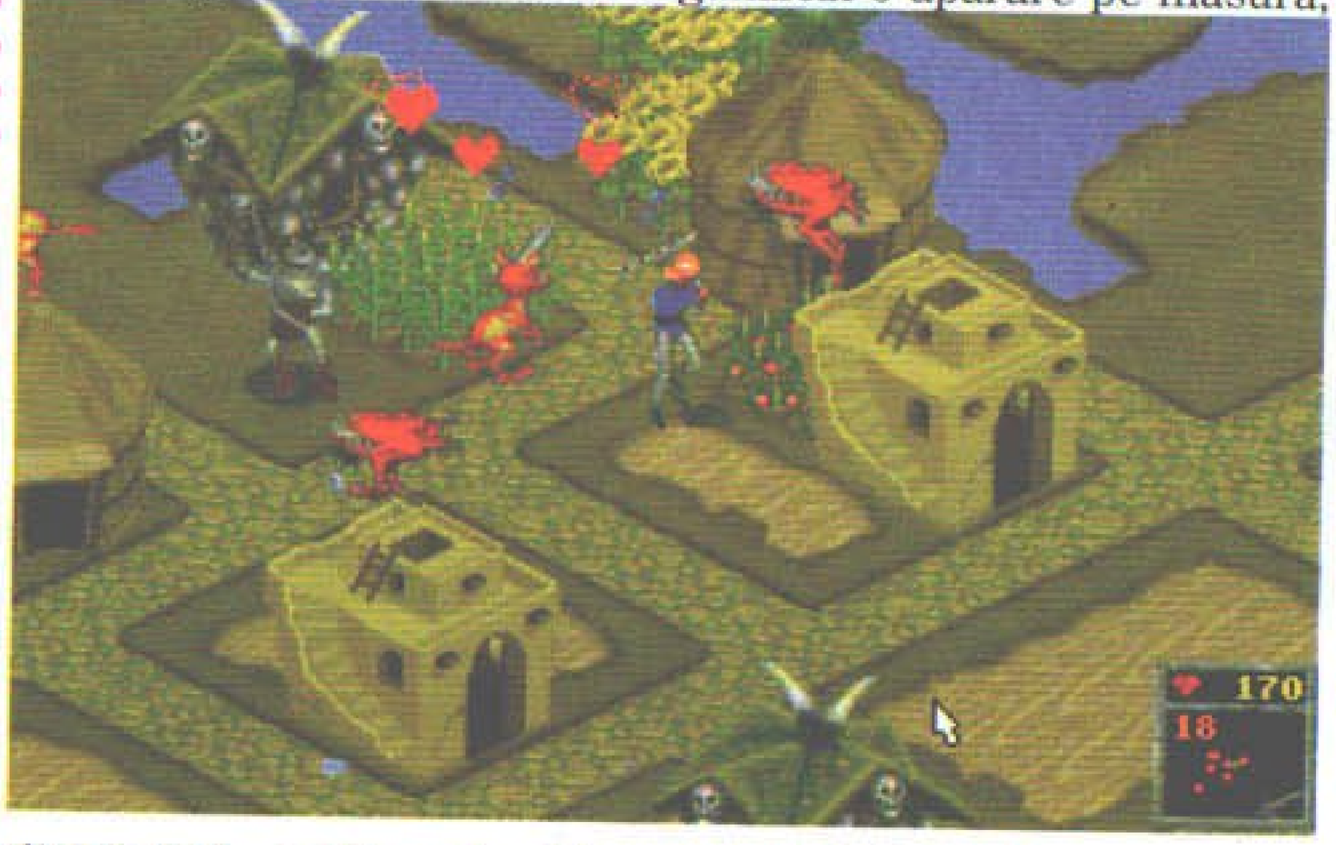
GAME OVER CTC

	92%
	73%
	62%
	76%
	75%

THE HORDE

TOYS FOR BOB - este numele firmei care a scos pe piață în 1994, THE HORDE, un joc în care strategia se combină cu arcade-ul. Jocul e greu de caracterizat în două cuvinte. Ești un soi de... *emanat*, trebuie să-ți construiești un sat, de pe urma căruia scoți bani și pe care trebuie să-l aperi de niște animăluți. La prima vedere, nimic mai simplu, însă la prima jucare în general părerea se schimbă. Acțiunea se petrece pe etape: prima în care construiești, plantezi (legume, fructe și tot felul de vaci), pui capcane, îți organizezi apărarea, și o etapă de confruntare directă, în care alergi în toate părțile să-ți aperi avutul. La sfârșitul fiecărui an ți se percepe o taxă, care se află într-o continuă creștere (și la ei, ca și la noi).

De asemenea, la sfârșit de an, poți salva și îți poți cumpăra o groază de chestii noi (arme, oameni, rețete). Pe măsură ce timpul trece, misiunea ta devine din ce în ce mai dificilă (apar monștri tot mai șmecheri), însă cu puțină măiestrie reușești să strângi destui bani ca să organizezi o apărare pe măsură,



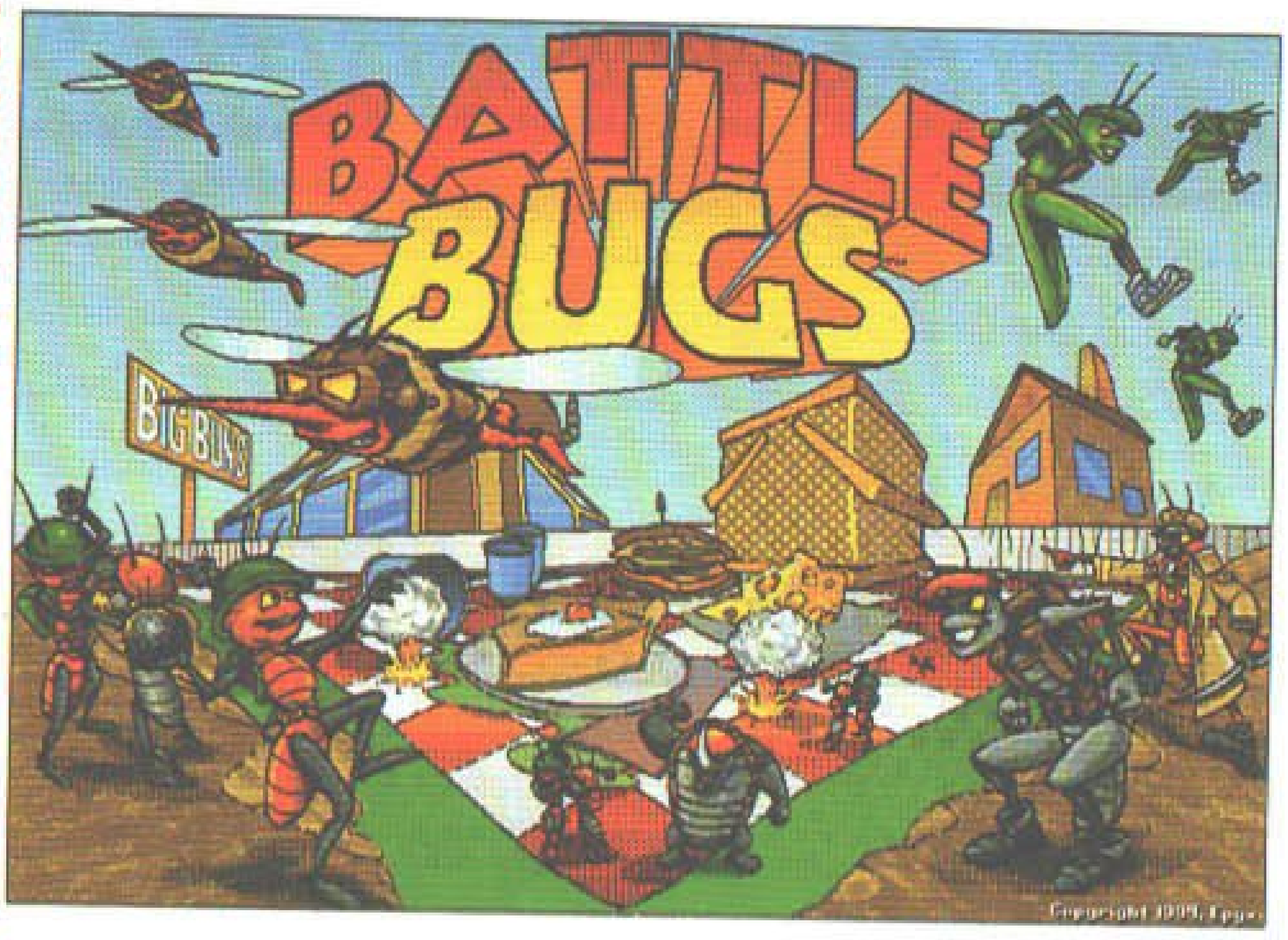
dispunând - cu timpul - și de arme mai eficiente.

Grafica, muzica și sunetele sunt foarte bine realizate, iar producătorii nu sunt lipsiți de umor. În fața monștrilor și a comportamentului acestora, riști să te pufnească râsul și să uiți de ceea ce trebuie să faci. Ca la aproape orice joc, s-ar putea da o mulțime de sfaturi, însă textul de față nu se vrea o rezolvare.

Mă îndoiesc de altfel, că există o rețetă sigură pentru a-l termina. O chestie ar fi să "cârpești" salvarea, însă nu este prea simplu. Un prieten de-al meu și-a "pus" bani, dar salvarea fiind arhivată, adresa nu e mereu aceeași, așa că nu pot să vă dau nici o indicație în acest sens. Încă ceva: jocul "merge" pe un 386 DX/40, 4M, (pentru calculatoarele mai slabe se poate ajusta nivelul de detaliu al graficii) și este mare păcat să nu aveți o placă de sunet.

GAME OVER CTC

	80%
	80%
	97%
	82%
	84%



BATTLE BUGS a fost produs în 1994 de către firma Epix și distribuit de SIERRA. Jocul este o strategie "dementă" în care rolul tău este să comanzi o armată de insecte în diferite misiuni. Fiecare insectă are posibilitățile ei, avantaje și dezavantaje (gândacii rezistă la otrăvuri, albinele țin loc de bombardiere, furnicile pot arunca cu grenade, păianjenii se pot lupta cu mai mulți inamici deodată etc.). Deși pare un joc copilăresc, BBUGS nu este chiar atât de simplu. Forțele de care dispui trebuie bine exploatate și de asemenea, trebuie

avut în vedere relieful (o piatră aruncată de la un nivel înalt e mult mai eficientă, numai anumiți gândaci pot traversa suprafețele ude etc.) pentru că nu de puține ori ți se cere să învingi cu forțe inferioare ca număr și putere.

Producătorii au fost indulgenți, astfel încât dacă nu reușești să termini o misiune de trei ori la rând, ți se dă voie să treci la misiunea următoare. Primele misiuni au rolul de a te familiariza cu sistemul de dat ordine, destul de dificil. Bineînțeles, pe măsură ce avansezi, treaba devine din ce în ce mai complicată, jocul ajunge cu adevărat o strategie, pe la misiunea 15 nu mai e deloc simplu și iată-te deja prins cum trebuie în joc.

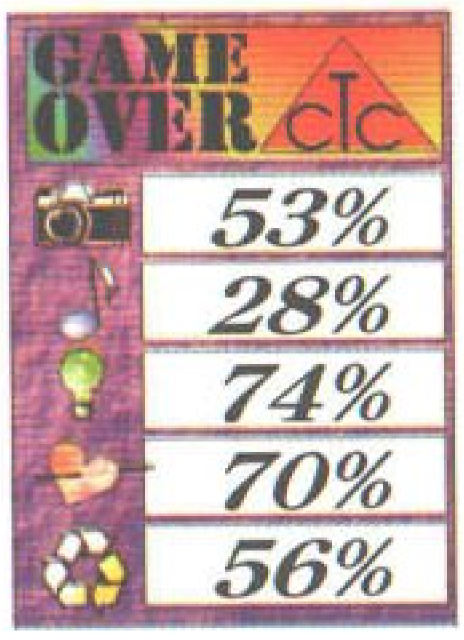


Grafica este SVGA (dacă ai memorie destulă pentru ca altfel... știi tu) cei de la Epix neducând lipsă de umor și de imaginație (între noi fie vorba sunt total dementi). Luptele se duc în cele mai variate peisaje, presărate cu pete de ulei, felii de salam și pizza, cutii de chibrituri și alte obiecte asemănătoare, iar sunetele și muzica sunt drăguțe. Într-un cuvânt: SIMPATIC.Z

FADE TO BLACK

Delphine Software, mai vechii noștri prieteni, dintr-o altă lume (ANOTHER WORLD și FLASH BACK), își continuă minunata serie de SF-uri vectoriale, într-un decor 3D, de această dată. Cu o interfață originală, jocul rulează pe VGA și SVGA, preferând un DX4/100 pentru extaz (SVGA). În VGA, un DX2/66 cu 8 Mb. RAM, este ultrasuficient, diferența dintre cele două moduri grafice nefiind prea elocventă. Noul joc, redimensionează îndepărtatul violent-future, din Flash Back, într-un fel de Alone in the Dark SF.

Originalitatea constă pe de o parte în multitudinea de posibilități ca uitatul după colț, fuga cea de bază, săriturile și porțiunile de quest, (eroul utilizează o serie de device-uri pentru a rezolva puzzle-urile jocului) sau luptele lazeroase cu demonii hidoși și pe de altă parte, față de AITD, unghiul de joc îți mută peisajul după dorință, putând fi schimbat de la o "video-camera" la alta, (îți privești personajul de obicei, de undeva de sus și din spate). Toate acestea nefiind doar mostre de orgoliu profesional (spiritul franțuzului fudul), ci având fiecare o importanță substanțială în cursul acțiunii.



Adăugând că jocul te ține treaz până... adormi, "facilitate" pe care, trebuie s-o recunoaștem, nu o au toate "programele de antrenament", aveți o imagine aproximativ completă asupra acestei noi producții franceze.

Rise Of The Triad

Jocul este scos de cei de la Apogee, tot ei ocupându-se și de distribuție. ROTT-ul folosește un "engine" asemănător cu cel de la Heretic (poți zbura, te uiți în sus și în jos etc), însă îmbunătățit, pentru ca totul să pară mai real. Din acest punct de vedere, jocul este excelent realizat. Gloanțele fac găuri în pereți când tragi și ricoșează din obiectele de metal din peisaj. Aproape toate obiectele pe care le întâlnești pot fi distruse (vaze, geamuri, steaguri, butoaie



etc). Există un "potențiometru" de la care se poate regla nivelul de violență (adică, atunci cand împuști un tip, acesta cade pur și simplu jos, sau se împrăștie pe tot ecranul).

Mediul în care te învârți este mai încărcat ca la DOOM, la tot pasul dai de aruncătoare de flăcări, trambuline, lifturi, prese verticale și orizontale, capcane și alte treburi dintr-astea. Inamicii circulă la toate nivelele iar treaba cu uitatul și trasul în jos și în sus nu e doar un moft.

În joc există o puzderie de arme, una mai grozavă decât alta. Poți să te folosești de două pistoale simultan, iar aruncătoarele de rachete și grenade sunt bine reprezentate. Apar tot felul de arme, de la banala bazooka și până la fire-bomb, chestie cu adevărat devastatoare. Există de asemenea și vreo câteva arme mai speciale, aparținând mai mult magiei, însă pe astea nu le descriu ca să nu vă răpesc plăcerea.

Asemenea DOOM-ului și ROTT-ul are niște coduri care să îți facă viața mai ușoară. Deosebirea e că în DOOM există vreo 6-7, pe când aici sunt puzderie.

Pân' pagina 'destinată există o listă, care sper să vă



facă să vă simțiți mai în siguranță în joc și de asemenea, să vă permită să experimentați niște chestii ca Dog Mode sau Elasto Mode, fără să căutați ore în șir. ROTT-ul se poate juca și prin modem/rețea/cablu serial, având un puhoi de nivele special concepute pentru "multiplayer game". În rețea se pot juca până la 11 persoane simultan. Vă dați și voi seama (mai ales cei care au jucat măcar un joc multiplayer), cam ce înseamnă asta. În străinătate jocul a fost catalogat ca fiind **"the most violent game ever created"**. Rămâne ca fiecare să stabilească dacă jocul este într-adevăr "the most", pentru că nu e nevoie să fii fetiță cu fundiță ca să-l consideri violent.

În ceea ce mă privește, eu rămân adeptul DOOM-ului, dar sunt de părere că ROTT-ul e totuși un joc care merită din plin să fie jucat chiar dacă nu îți dă același sentiment de "bestialitate" ca primul. (Încearcă să tastezi \EKG pentru o mai mare bestializare).

GAME OVER CTC

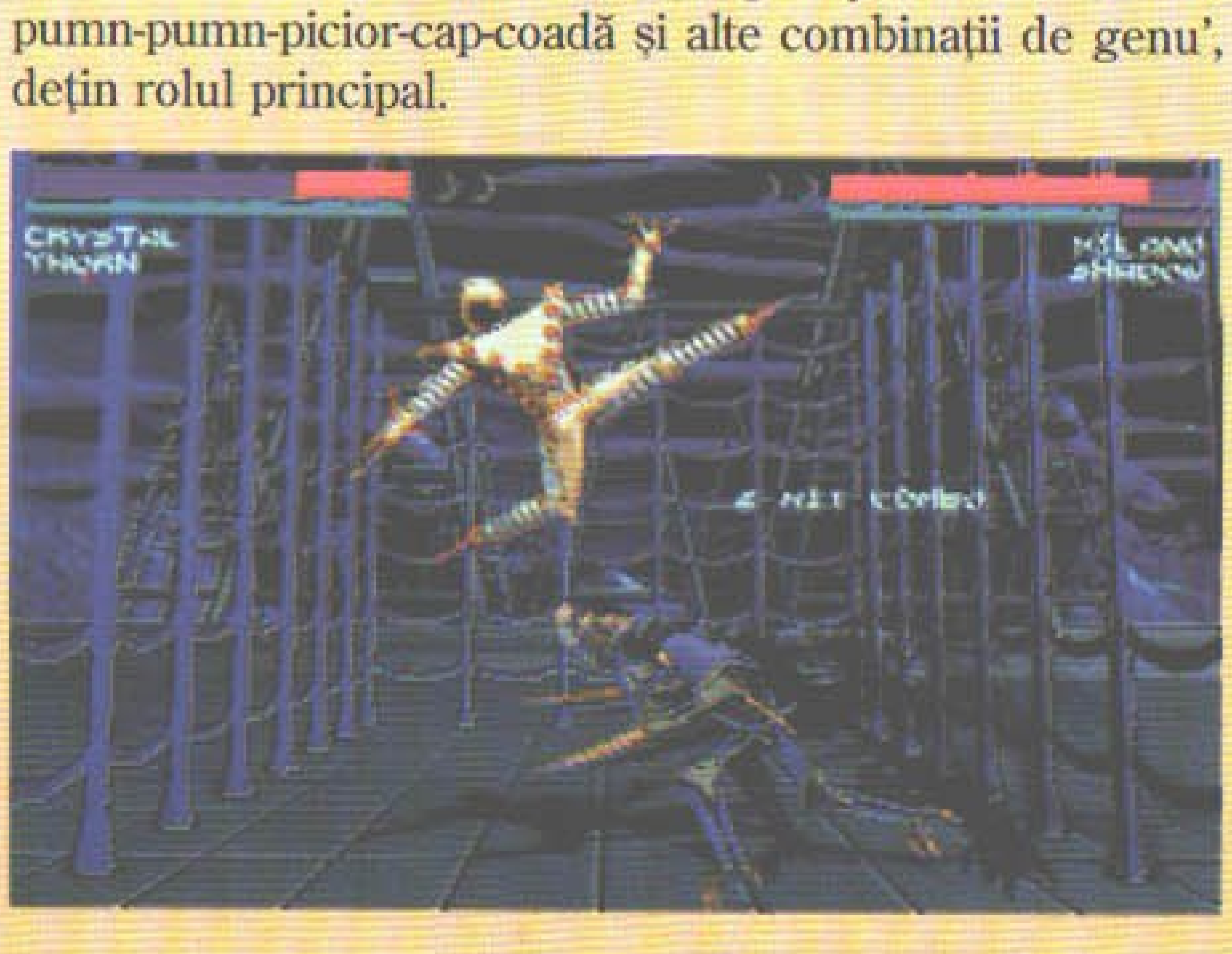
	75%
	61%
	58%
	47%
	60%

ONE MUST FALL 2097

S-a făcut multă vâlvă în jurul joculețului ăsta, a fost mult lăudat și, pe cuvântu' meu, mă tem că nu știu de ce. Am vazut undeva scris "DOOM, move over, ONE MUST FALL is coming". Era, după părerea mea cel puțin, un fel de "user error". E unul din jocurile de "cafteală cu ruobuoți" însă nu se ridică cu mult deasupra Street Fighter-ului deci, implicit, nu se ridică la un nivel prea înalt, Street Fighter-ul fiind... far, far away... down there.

Grafica e diferită de cea din SF, însă asta nu înseamnă, ca e mult mai bună. Muzica e singura chestie pe care o are mai simpatică însa nici aia nu e fantastică, sunetele nefiind mai minunate. Ai de ales între șase jucători și șase roboți care de care mai plin de el, respectiv de rotite și lanțuri atârnând.

Jocul probabil că se vrea un fel de Mortal Kombat și dacă faci abstracție de sunete, grafică, mișcări, lovituri speciale și vreo alte câteva lucruri reușește pe deplin, fiind și el tot un joc în care față-față-spate-jos-block-sus-sus-pumn-pumn-picior-cap-coadă și alte combinații de genu', dețin rolul principal.

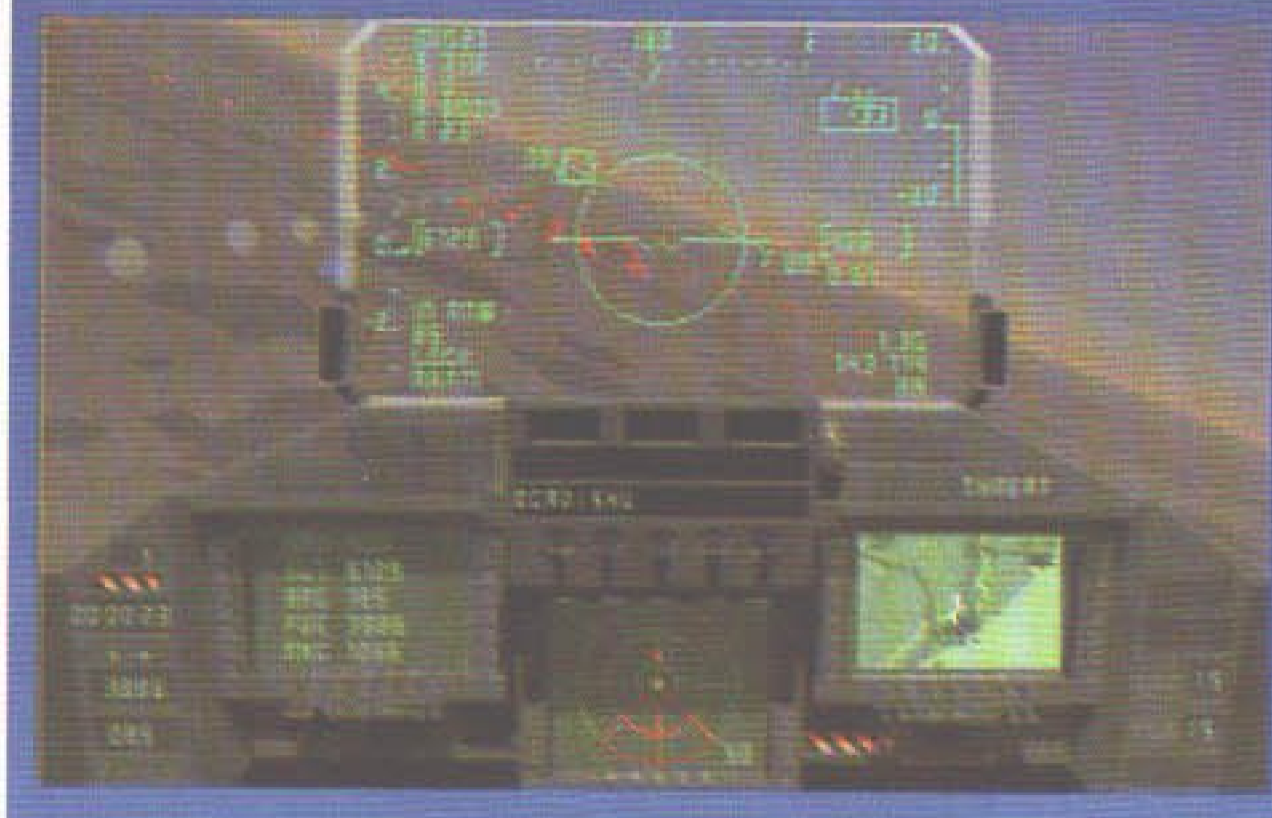


Poate că sunt un pic cam pretențios, însă gândind la Zero Kelvin: dacă nu ții foarte mult la grafică și sunet, ești mort după MK și pe deasupra simți o dorință puternică de a bate pe cineva, fie el chiar și un robot, fă rost de OMF. Vezi că pe undeva pe la pagina cu coduletze gasești scrise mișcările pentru toți roboții.

GAME OVER CTC

	48%
	56%
	10%
	12%
	31%

TFX



Deși apărut în 1993, TFX-ul rămâne încă unul din cele mai bune simulatoare de avion care circulă pe dischete. Arhivat pe 8 dischete, jocul nu necesită decât 4M RAM, iar pe un DX2/66 se mișcă perfect. Dacă beneficiați și de un soundblaster, atunci atmosfera devine cu adevărat bestială!

Simulatorul conține o întreagă gamă de misiuni, precum și de un editor care permite construirea de noi scenarii ce se vor adăuga celor preexistente.

Modurile de control al avionului sunt: ARCADE, SIMPLE, REALISTIC și MILITARY SPEC., existând de asemenea, și un realism panel pentru g-effects, turbulențe, nori etc.

Poți zbura pe trei tipuri de avioane: EuroFighter EF 2000, Phantom F-16, și F 117 A Stealth, fiecare fiind optim pentru un anumit gen de misiune.

Fără a fi deosebit de încărcată, grafica este realistă, permițând în același timp o mișcare cursivă a jocului. Sunetele și muzica sunt foarte bine realizate (pentru cine dispune de o placă de sunet), contribuind din plin la la acea "playability" atât de căutată de gameri.

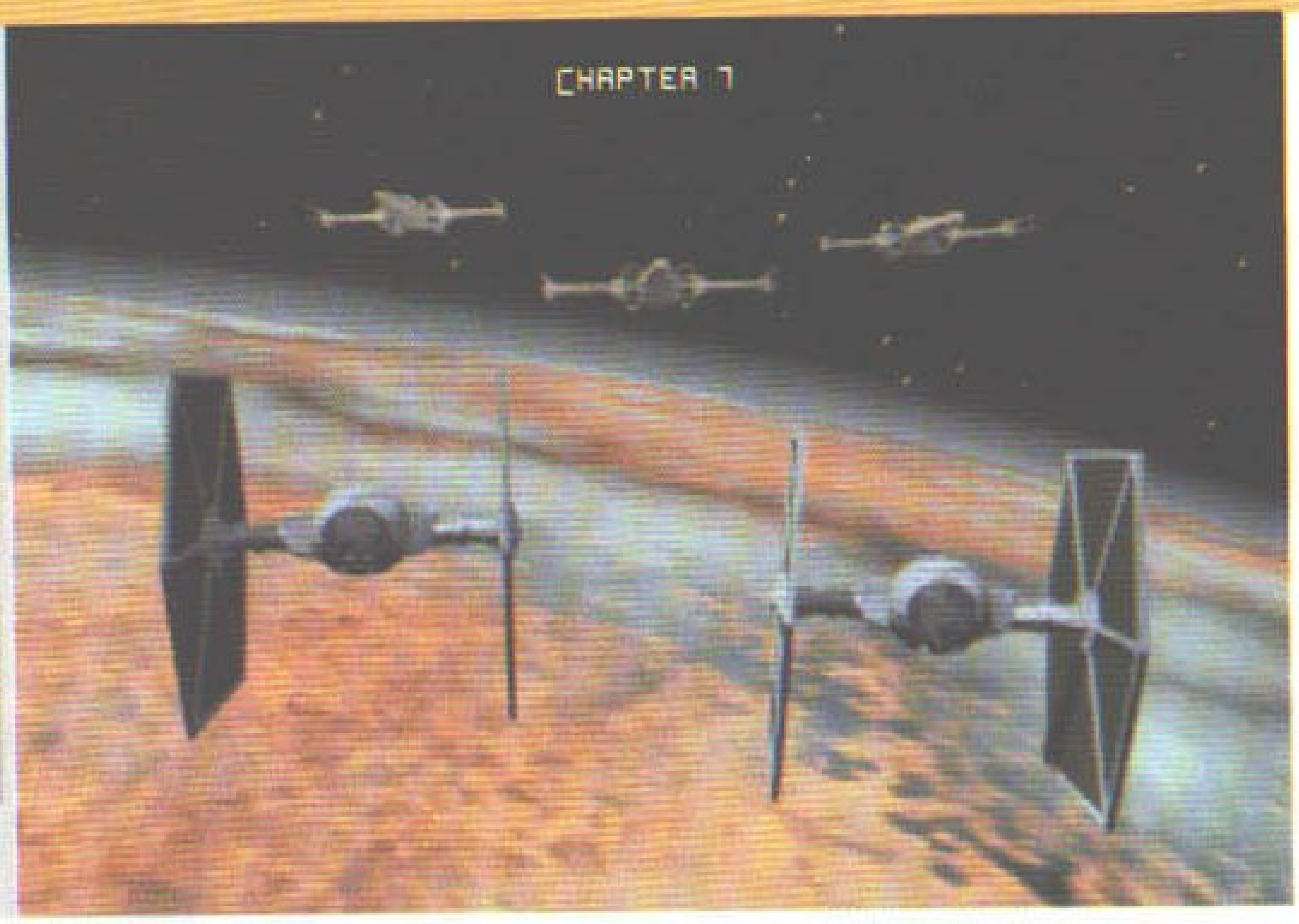
În concluzie, după părerea mea (și nu numai), TFX-ul se menține, după peste doi ani de la apariție, în fruntea simulatoarelor de zbor pentru floppy și ar fi o mare pierdere pentru împătimiții F-SIM-urilor, să nu-l încerce. Măcar o noapte - două...



GAME OVER CTC

	87%
	90%
	72%
	79%
	82%

REBEL ASSAULT 2
The Hidden Empire



Uite că în sfârşit mult zvonitul, aşteptatul şi râvnitul Rebel Assault II a fost scos pe piaţă în luna noiembrie a anului trecut. Cei de la Lucas au avut un an cu o droaie de succese care de care mai răsunătoare, iar RA II - The Hidden Empire nu e ultimul dintre ele. Jocul are cam vreo două CD-uri şi merge foarte bine pe un DX2/66 cu 8 mega de RAM. E nevoie bineînţeles şi de un CD-ROM double-speed şi ar fi cazul să aveţi şi un SB.

Continuarea asaltului rebel este incomparabil mai bine realizată decât predecesorul său. Sunetele şi muzica sunt cam aceleaşi, e de altfel normal (Star Wars şi cu asta basta), grafica însă e mult mai bine lucrată... În RA I au luat băieţii secvenţele din film, au băgat o compresie grosolană de e imaginea şifonată ca la balamuc şi... cam atât.

E foarte probabil ca mulţi dintre cei ce au jucat Rebel Assault I au găsit o groază de cusururi, unele misiuni fiind de-a dreptul frustrante. Faza aia în care dai ture de nebun crucişătorului şi în care dacă greşeşti de două ori se cheamă că ai pierdut o groază de timp degeaba. Ce să mai vorbesc de peşteră, care e de-a dreptu' pur şi simplu. Parolele ţi se dau din trei în şapte şi etc. Acilea, în RA II misiunile sunt mult mai decente şi în general mai variate, wingman-ii tăi, chit că nu au o prea mare contribuţie (a se citi nici una), vorbesc ca turbaţii prin radio şi contribuie la atmosferă. Parolele ţi se dau după fiecare nivel, chestie total decentă (sau cel puţin aşa zic eu). Modul în care se manevrează nava a fost modificat, în sensul că acum, când tragi în disperare de joystick (şoarece eventual) se cam mişcă toată nava într-o parte şi nu numai ţinta.

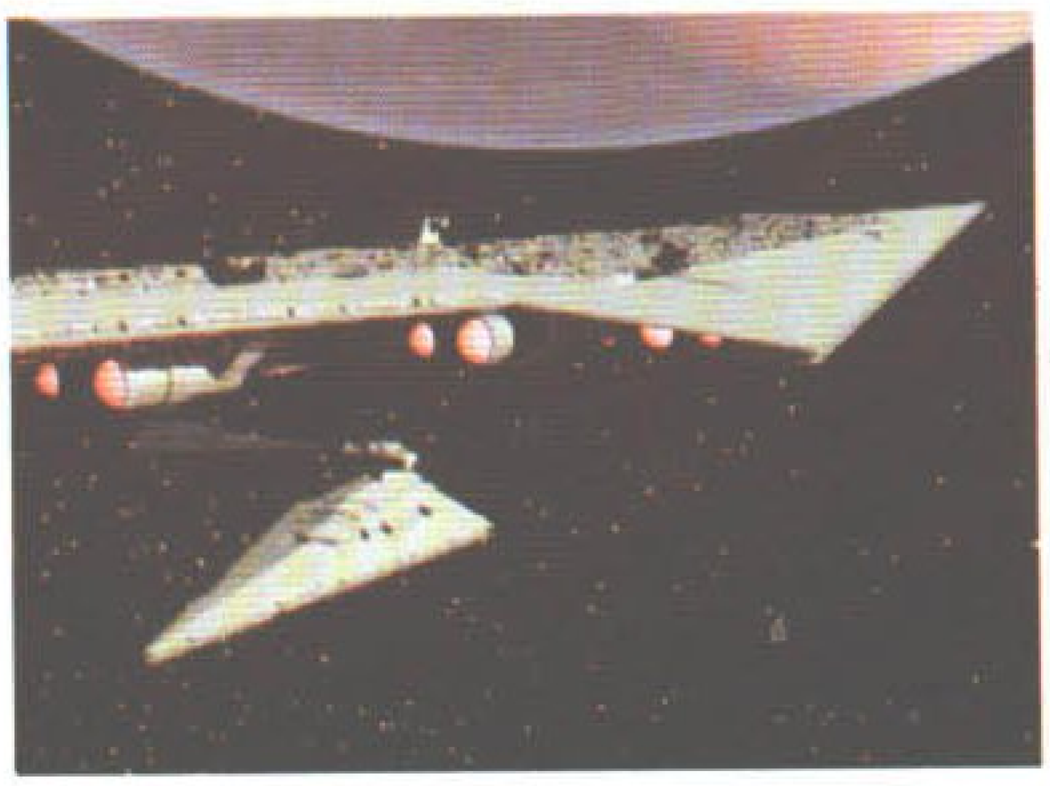
În misiunile de la sol când împuşti de zor soldaţi imperiali ai un soi de cursor cu care poţi alege o ţintă de pe tot ecranul şi nu numai la stânga şi la dreapta ca în RA I.

Apropo de controale, le-a venit mintea la cap şi au inclus şi tastatura. Când tragi laşi urme pe pereţi şi mai poţi distruge şi câteva elemente de decor. Există şi variaţiuni, la un moment dat chiar foloseşti laser-rifle-ul din Dark Forces, fără însă a te mişca la fel. Pe total, misiunile astea în care te afli cu picioarele pe pământ sunt mult mai ţapene ca alea din RA I care, cu tot respectul pentru Lucas Arts, sunt totalmente şi definitiv penibile.

V-aş da toate parolele din joc însă lucaşii au inclus în programul de instalare şi un Dificulty Editor aşa de total că dacă umbli un pic p'acolo poţi seta un aşa nivel de dificultate de să termini jocul şi fără să vrei. Dacă doriţi să fie distractiv puneţi "snap distance" la 30 şi puteţi să jucaţi şi cu picioarele. Ca un soi de concluzie: Pe Rebel Assault I nu am avut dorinţa să-l termin. L-am jucat până la capăt (după ce am mânărit EXE-ul cu un programaş bine gândit, de-i zice RAEASY.EXE) în 35 de minute şi nu am rămas cu o impresie grozavă. Rebel Assault II l-am jucat şi terminat, e drept nu prea cinstit, însă mi-a plăcut şi am mai jucat şi după aia, aşa... că-mi plăcea. Deci, dacă vă dă mâna şi RAM-u'(8 M) să cumpăraţi două CD-uri şi vă şi plac joacele cu nave şi laseri apoi să ştiţi că merită să luaţi asaltu' rebel doi.

P.S. ... A, era să uit, răbdaţi până la capăt genericul de final pentru că mai e ceva de văzut. Ca de obicei producătorii au prevăzut finalul cu acea portiţă de scăpare spre o continuare.







GAME OVER CTC

	82%
	91%
	63%
	90%
	81%

BIOFORGE



Este vital să:
- iei tot ce găsești, nimic nu strică;
- citești toate log-urile, vei găsi informații esențiale și, de altfel, povestea merită toată atenția;
- salvezi relativ des, deoarece pot apărea situații în care te blochezi, fiind nevoit să te întorci. Se mai poate să treci de o fază din prima, iar apoi să-ți mănânci nervii încercând să treci din nou;
- nu te zgârcești cu bio-repair-ul, e mult mai important să fii în formă decât să ai bateria plină;
- te lupți fără a apăsa bezmetic pe lovituri (Ctrl/Alt+keypad), asta impiedică computerul să te poziționeze cu fața la adversar, lucru pe care-l face automat, dealtfel.

Nu are rost să detaliez funcțiile tastelor. Atât doar: P (personal menu) = opțiuni; C = combat mode; Alt/Ctrl + keypad = lovituri de mână și de picior; Space = use object in hand

ACȚIUNEA:

Treaba începe cu "tine", trezindu-te pe un pat într-o celulă, supravegheat fiind de un robot. Te ridici și cafteşti robotul până când intră în câmpul de forță al ușii dereglându-l. Ieși pe coridor (cu "shift" fugi) și mergi spre stânga (pentru că în dreapta este un mare perete). Culegi mâna retezată de pe jos (cu enter), care, pentru o vreme, îți va folosi drept armă. Intri în mare viteză la tipul furios cu pielea albastră și i-o tragi. După ce-ți exprimi părerea de rău culegi de pe jos poza, łog-ul si furculița.

Ieși pe culoar și, cu ajutorul furculiței, forțezi ușa panoului de comandă al ușii blindate (space - cât ești cu furculița în mână). Rezolvi puzzle-ul ăla penibil și apoi, cu forța-ți formidabilă te scremi și deschizi ușa, precum Commander Data din Star Trek (apeși space). Treci astfel în camera de gardă. Cei care au numai varianta demo, aici vor vedea un frumos generic cu firma producătoare, și gata.

Intrând în camera de gardă găsești o mulțime de pupitre de comndă. Pe peretele din stânga ta e un buton roșu care, acționat, se face verde.

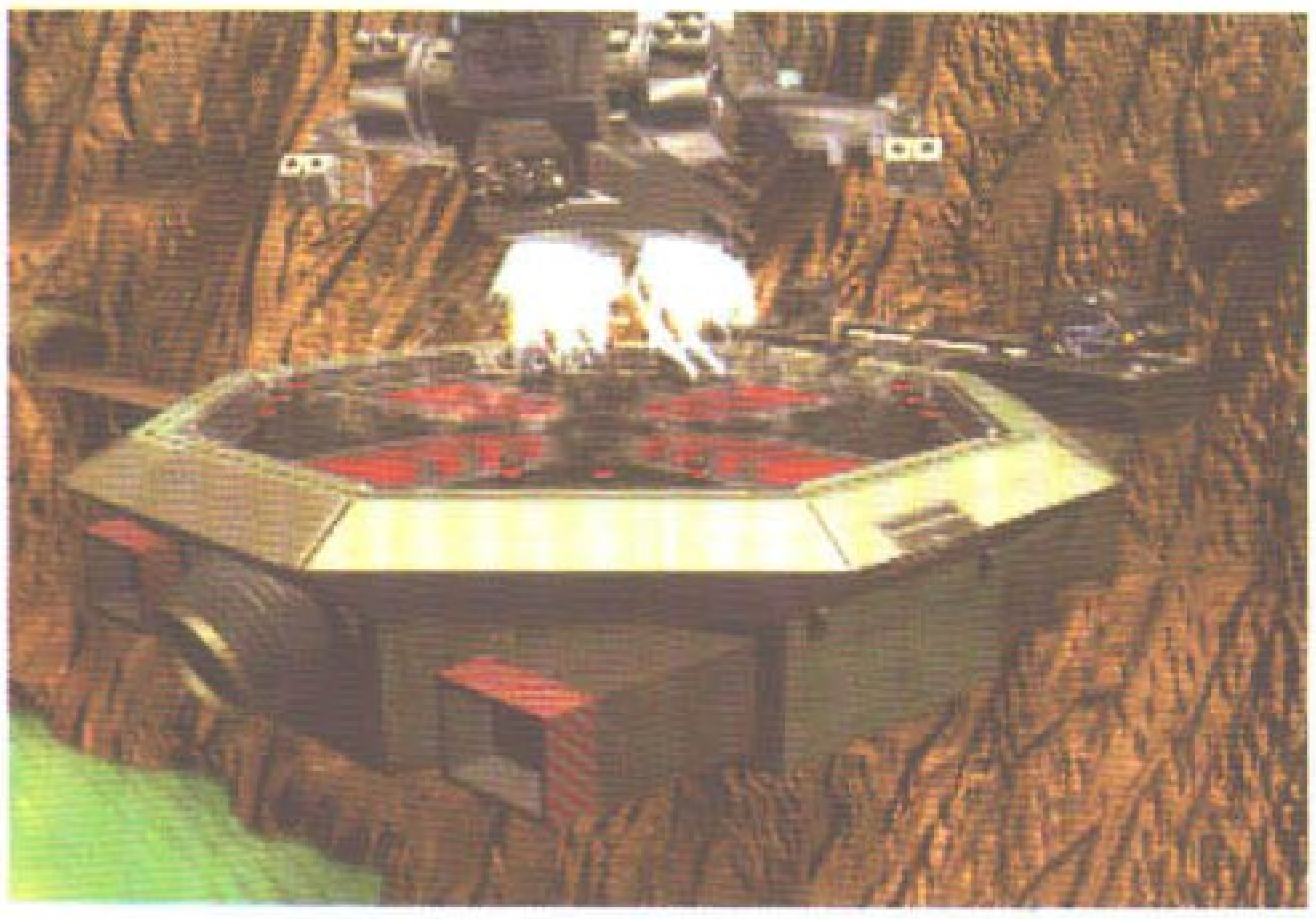
De la panourile din fundul camerei, dezactivezi câmpul de forță, de la una din celule în care se află un robot supraveghetor. În celulă găsești un log și un fluier. Nu are sens să-l lovești, este foarte pașnic iar producătorii jocului nu s-au gândit să-l facă și vulnerabil. În orice caz, ai nevoie de el întreg.

Te întorci în camera de gardă și lași mâna jos, citești prin log-urile pe care le ai și găsești un Personal Access Code (P.A.C.). De la un alt pupitru comanzi robotul să ia de jos mâna și apoi să o pună pe mecanismul de deschidere a ușii blindate din dreapta (are un semn sugestiv).

Robotului îi dai ordin să intindă mâna apăsând pe butonul pentru injecții. De la celălalt pupitru, introduci P.A.C.-ul de care vorbeam și gata, "mâna" poate să-ți deschidă ușa (apare un mesaj). Îi "spui" robotului să o lase jos, apoi o ridici și, cu ajutorul ei deschizi ușa.

Salvează aici, că urmează ceva frumos.







BE A TOUGH GUY!

Te afli pe un culoar pe care circulă un robot, care, dacă te vede, te trozneşte în 19 cazuri din 20. Din fericire, poartă ochelari de cal, aşa că nu vede deloc în lateral. Te ascunzi la uşa liftului şi îl laşi să treacă, apoi mergi spre capătul culoarului de unde ajungi într-o sală cu 4 celule criogenice. Dintre acestea, una este goală. La un pupitru de pe perete poţi afla amănunte despre animalele care se află în camere şi despre cel evadat (cool!) .

De la butonul din dreapta, deschizi "irisul" din podea, apoi, cu ajutorul robinetului, laşi să curgă pe apa sâmbetei nişte lichid criogenic, destabilizând astfel, condiţiile din camera 1. Te mai învârteşti puţin şi iată că, din camera 1 iese un splendid Cyberaptor, care sare la tine. Îl atragi în preajama irisului acum închis şi-i dai la cap, până cade lat. Dacă l-ai doborât destul de aproape de iris, rutina făcută de băieţii de la ORIGIN, îl va duce exact deasupra acestuia. Rapid, deschizi irisul şi, astfel, Cyberaptorul cade în pivniţă. Chiar dacă auzi tot felul de răgete de acolo, să nu cobori (nu e o moarte frumoasă) înainte de a da drumul la altă porţie de lichid criogenic, care îi va răcori pe combatanţi.Cobori pe scară (space). Jos, găseşti o scenă draguţă, cu doi monştri congelaţi.



Mergi cu grijă pe pasarelă şi ajungi la o ramificaţie. Îndemnat de instinct, o iei la dreapta (trust me), poposind astfel într-o celulă în care descoperi o santinelă. O termini şi-i iei blasterul, lăsând mâna, bineînţeles.

Te întorci pâna în culoarul robotului drept-văzător şi intri în lift. Ai de ales între 4 niveluri, tu aflându-te la cel de-al doilea (de sus in jos). Nu trebuie să intri în laboratorul doctorului Mastaba de la nivelul 3, decât după ce ai trecut pe la 1, altfel te blochezi cu succes.

O dată ajuns la nivelul 1, pe acoperiş dai de o întreaga ceată de roboţi, pe care îi lichidezi trăgând cu ricoşeu din pereţii liftului, tu rămânând ferit după colţ (te poţi antrena cu chestia asta la nivelul 3). După ce omori toţi roboţii, te îndrepţi către servantul tunului şi, având grijă să nu-l împuşti, îl convingi cu vreo doi pumni, să activeze tunul. Cu ajutorul acestuia, dobori navele cu puşcaşi marini spaţiali, chemaţi în ajutor. După ce dobori drăciile zburătoare, îl termini şi pe servant, cu scuzele de rigoare, bineînţeles.



Te poţi îndrepta acum, spre laboratorul doctorului, de la nivelul 3. La uşa liftului e un robot, dar îl lichidezi (tot prin ricoşeu) ıejer de tot. Intrând în laborator, îl găseşti pe Mastaba, creatorul tău, care iţi ţine o interesantă prelegere. Şi vei rămâne un simplu spectator pâna când iţi pierzi cunoştinţa.

ALTE DURITĂŢI...

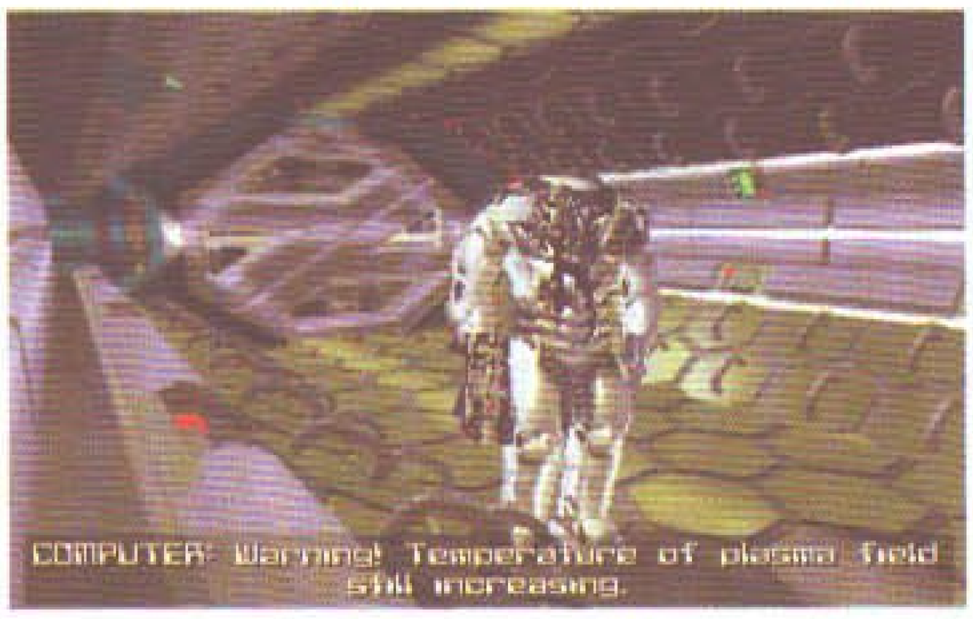
Când te trezeşti, descoperi un tip pe masa de operaţie, care te roagă frumos să-l omori, scurtându-i astfel suferinţele. Poţi să o faci în două feluri: deconectezi bateria din circuitul de menţinere a vieţii (din blocul operator), sau îi tragi un mare pumn în cap, după care tot scoţi bateria, fiindcă îţi trebuie. Recomand călduros, a doua metodă, pentru doza de fior liric pe care o aduce în acţiunea atât de paşnică până acum.

Acum poţi să schimbi vechea baterie cu cea nouă, dacă cea nouă e mai plină. De regulă, este. Iei şi trusa

BIOFORGE

medicală (nu o folosi pe propria-ţi piele, deoarece iţi va trebui la ceva important, mai încolo).

Mergi în camera din capătul culoarului, unde găseşti o altă santinelă. Îi iei log-ul după obişnuitul schimb de "amabilităţi". Intrând într-un dispozitiv ciudat, ce se vede la faţa locului, te echipezi cu un costum de supravieţuire. Citeşte informaţiile din pupitrele alăturate dispozitivului de care vorbeam. Găseşti codul pentru dezactivarea reactorului. În stânga este un lift, cu care cobori într-un hangar, unde se află o navă şi un gardian pe care îl anihilezi, după care, iei transmiţătorul de pe jos şi bateria din navă (observă că noua baterie are o capacitate de 500 de... elefanţi, pe când cea veche, numai 100). Îţi schimbi bateria cu cea nouă. Bateria veche e bine s-o laşi undeva pe drum, ca atunci când mai treci pe langă ea să o mai poţi folosi la câte un bio-repair. Tot de aici, iei şi cubul ăla ciudat de origine aliană.



Urci cu liftul şi ieşi din nou pe culoar. Acolo e un gardian care nu te recunoaşte aşa cum eşti îmbrăcat în costumul de protecţie. El iţi va atrage atenţia asupra robotului de pază la reactor, care nu mai deosebeşte inamicii de prieteni. Drept mulţumire îi atragi şi tu o moarte onorabilă.

Intri din nou în camera cu liftul şi, de la unul din multele pupitre (poţi afla tot felul de chestii interesante), dirijezi un robot stivuitor. Intri cu el în camera reactorului (uşa de la mijlocul culoarului) şi înlături robotul de pază la reactor împingându-l în gol (nu încerca să salvezi robotul stivuitor, că nu se poate).

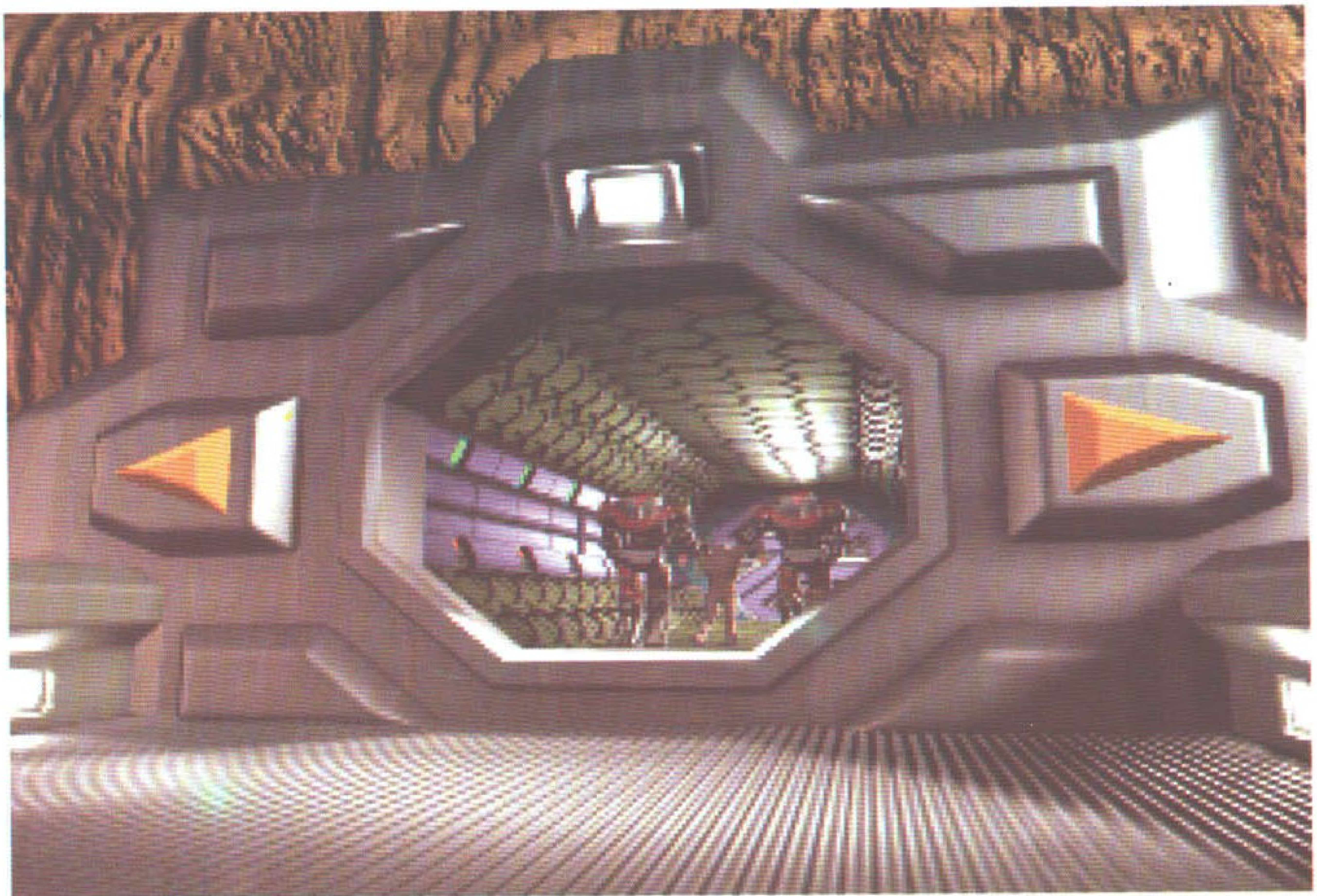


Intri acum în camera reactorului, fiind echipat cu costumul de protecţie. Dacă ai citit log-urile şi tot ce scria pe la pupitrele de mai înainte, ar trebui să ştii acum codul de oprire al reactorului, care se schimbă la fiecare joc. Intrând în camera reactorului, te separă de panoul de control o... prăpastie. De partea cealaltă vezi agitându-se un monstru ce pare să fie răspunzător de starea reactorului. Dacă te chinui un pic, poţi trage în el cu blasterul de aici, dar fără a-l impresiona în vreun fel.

BE QUICK OR BE DEAD

Activezi podul şi înaintezi spre el. În momentul în care păşeşti pe pod, se declanşează o sirenă de alarmă, semn că reactorul nu mai ţine mult. Aici urmează unul

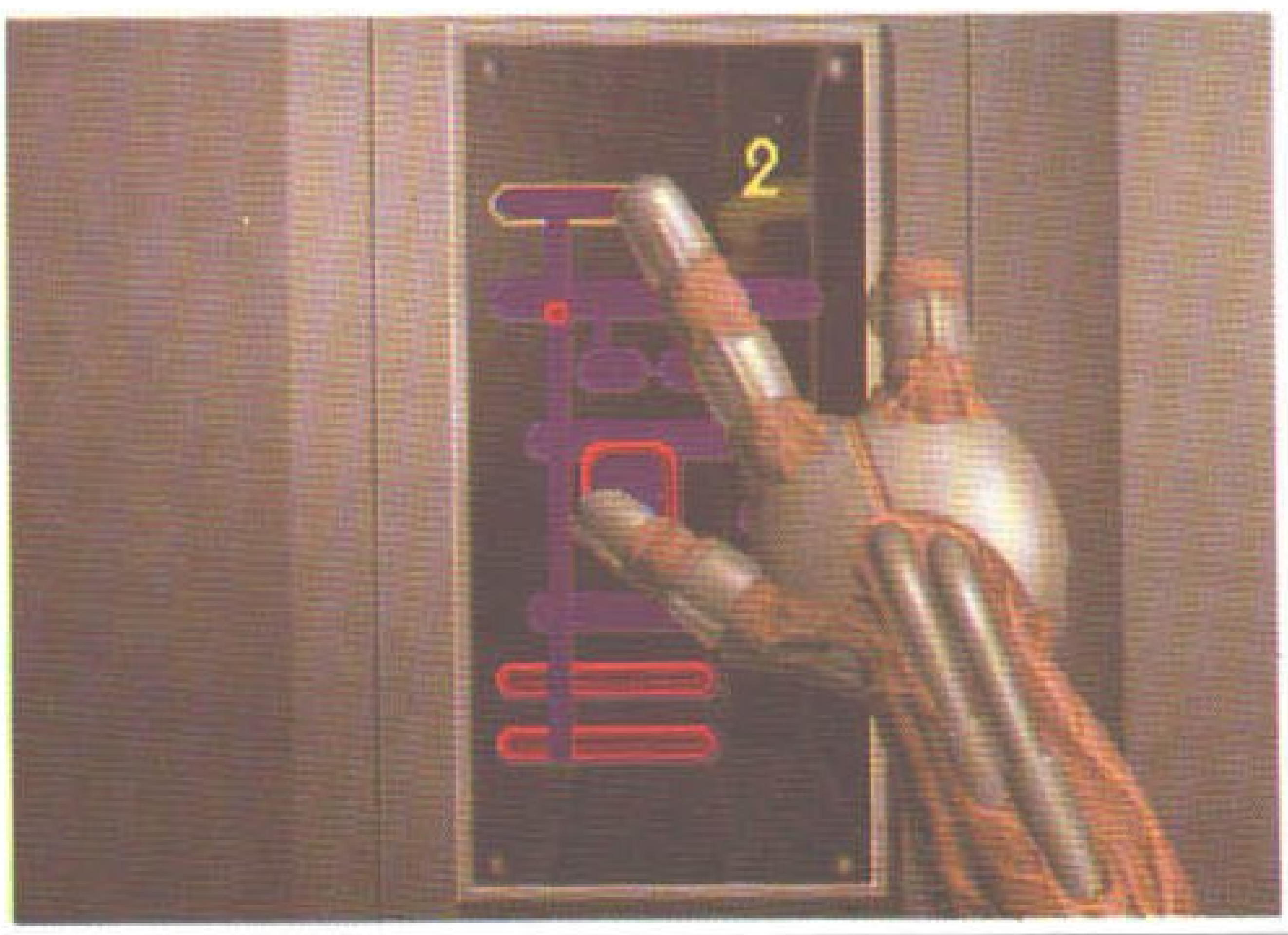




BIOFORGE

din momentele în care se cere o bună coordonare a acțiunilor. E bine să salvezi. În stânga și dreapta, se află câte un întrerupător. Fără să dai atenție monstrului, fugi spre cel din dreapta, îl apeși și apoi te lupți cu alien-ul. Nu sta prea mult, oricum nu-l poți învinge, atrage-l pe pod și apoi, fugi spre stânga. Între timp, o voce suavă te anunță că reactorul va exploda în 30 de secunde. În timp ce monstrul vine după tine pe punte, ajungi în capăt, dezactivezi puntea, monstrul cade, o activezi imediat la loc, fugi la celălalt întrerupator, îl acționezi, apoi de la pupitru, cu ajutorul codului de care pomeneam mai sus oprești reactorul. Toate astea le faci pe fondul unei numărători inverse, așa că suspansul nu lipsește. Orice altă strategie decât cea de mai sus, este sortită eșecului.

Cu liftul principal mergi la nivelul 4. Aici, cum ieși din lift, apare un robot în care trbuie să tragi de vreo 2-3 ori, ca să-l distrugi. Merită să te lași omorât o dată, pentru că e o scena draguță, pe care, dealtfel s-ar putea s-o vedeți vrând-nevrând.



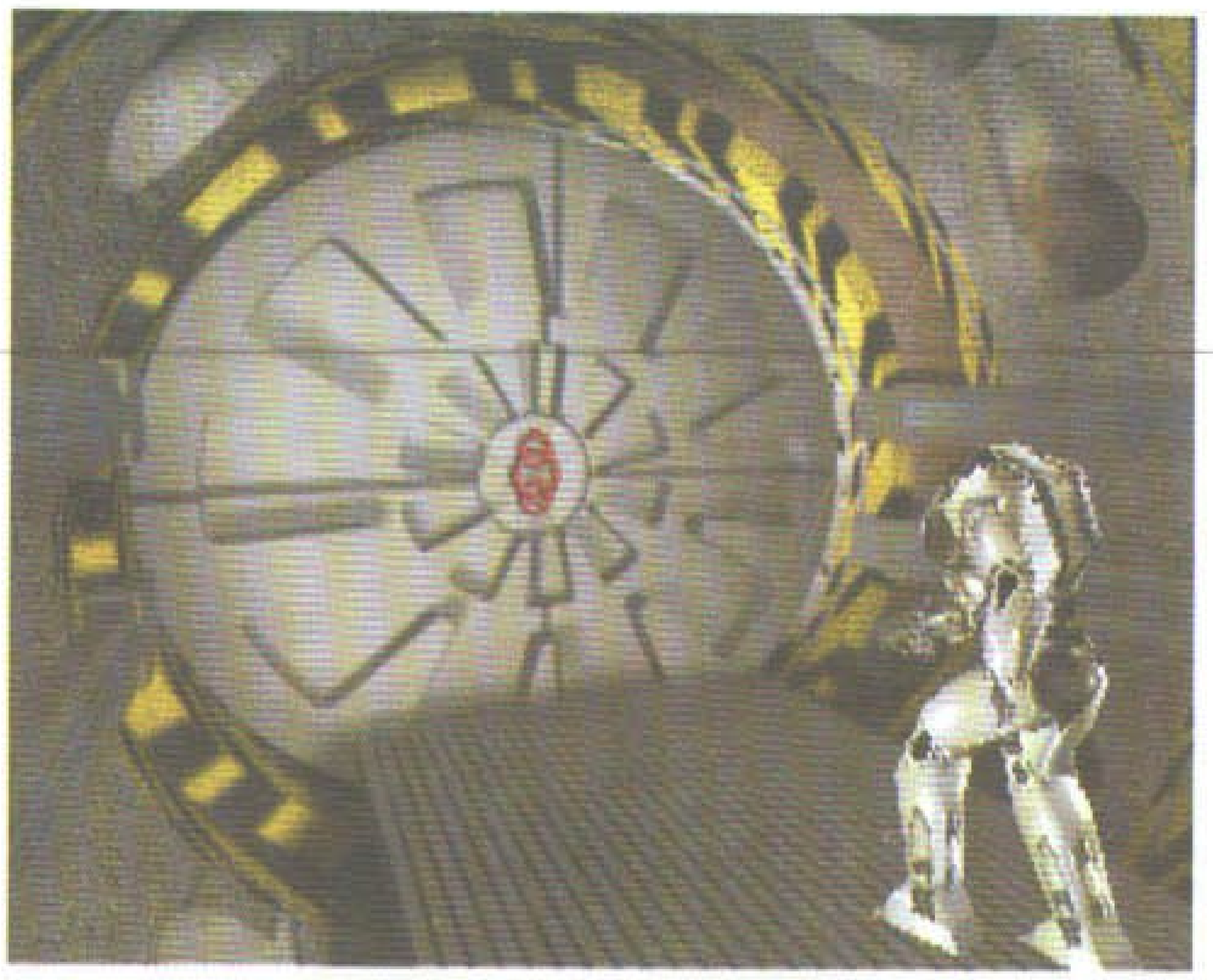
În capătul culoarului se află o grilă 3X3, cu butoane aprinse și stinse.Trebuie să le aranjezi astfel, încât să ai un singur buton stins în mijloc (chestia asta o citesti intr-un log, dar având în vedere că treaba rămâne mereu aceeași ți-o spun eu).

Deschizând ușa ieși afară din bază. Nu insist. Ajungi la un lift care te duce mai jos, pe un fel de cărare pe lânga un perete. În dreapta perete, în stânga prapastie, pe cărare o droaie de roboți. Dacă nu ai oprit reactorul, în timp ce mergi pe cărăruia asta, se cutremura odată peisajul și cazi.

Dacă te simți în stare, poți omorâ roboții, dar e mai bine să nu le dai atenție și să fugi tot înainte, evîtând tirul acestora.

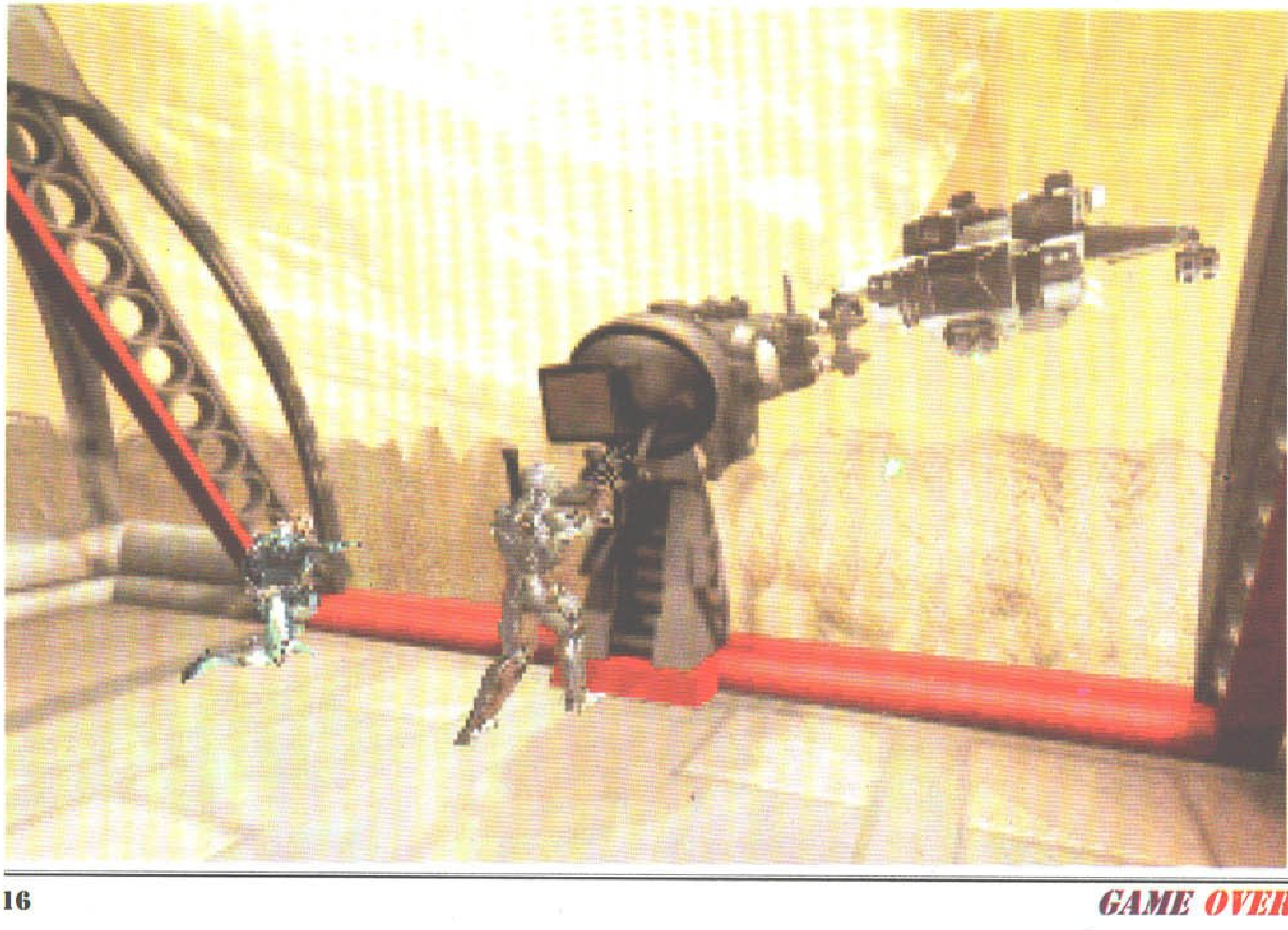
După compania celor doi băieți, încearcă țeluri mai înalte (alien-artefact-ul). În timp ce te minunezi de priveliștea din interiorul navei doborâte de tine, se deschide o ușă și iese unu' supărat. Tipul, profesionist, nu-ți va lăsa prea mult timp de show și nici de trăit, dacă nu acționezi "conform". Ia-l bătrânește, ca la noi, cu Alt+7, sau Ctrl+1, Ctrl+3 și-l termini de tot. În camera de unde a venit el, găsești un pupitru de comandă pentru lansatorul de rachete al navei. Căpăcești și monstru' ăsta și mergi apoi spre platforma nou creată, unde salvezi, spre bine-le tău și al evoluționismului, căci urmează o etapă la care, șansa de a trece "din prima", fără antrenament și fără a studia drumul de urmat, este egală cu zero. Poate că ți-ai dat seama că Alien-treaba-aia, funcționează doar pe anumite "structuri". Folosindu-l

ajungi până la cadavrul monstrulețului, pe care tocmai l-ai desființat. De aici, se intrezăresc o grămadă de platforme, pe care, fie vorba între noi, le găsești în... câteva minute. Așadar, poți zbura acum, fie pe cărăruia de mai devreme, fie într-o sală, cu tot felul de inscripții ciudate. Aici te uiți, te minunezi și pleci, că deocamdată, nu ai nimic de făcut. Mergând pe cărăruie înapoi, dai peste tunelul cu ușa blindată, pe care nu o prea poți deschide. Te întorci la nava prăbușită. Lânga ea, se află o rachetă căzută din lansator. Iei... "furculița" și, ca un bun tehnician (ce sunt), scoți explozibilul. Ai astfel în mână, o superbă, o minunată bombă cu ceas. Nu e cazul să pierzi timpul. Fugi cât te țin tastele, spre tunelul cu pricina! Pui bomba și-o tai (de-acolo, nu bomba, se-nțelege!). Tipii de la ORIGIN, nu au fost prea generoși cu timpul pe care îl ai ca să ajungi cu bombă cu tot, în tunel și, de aceea, trebuie să știi exact unde și când să folosești Alien-artefact-ul ca totul să meargă brici.



Explozibilul distruge ușa din fundul tunelului, și astfel pătrunzi în bază. Până acum, probabil ai remarcat că din walkie-talkie-ul luat mai devreme, veneau tot felul de SOS-uri plictisitoare. Ai acum ocazia să dai peste cel (defapt cea) care le emitea. Dr. Escher, că așa o strigă mămica ei, este rănită, urmând să o îngrijești tu, cavalerește, cu medi-kit-ul luat din laboratorul Dr. Mastaba. Dacă nu m-ai ascultat, și l-ai folosit pe propria-ți piele, ești un pic cam blocat, bine de tot. Drept mulțumire tanti îți dă traductoru ei, cu ajutorul căruia poți citi scrierile extraterestre. Te poți duce acum în sala aia ciudată și citi tot ce scrie pe pereți. În camera vecină cu cea în care se află Dr. Escher, te întâlnești cu o mai veche cunoștință, extraterestrul de la reactor. Acesta-și face o intrare furioasă prin perete și sare la tine. Dacă te dărâma, tipul ia tupeu și-ți mai trage câteva, dacă însă îl altoiești românește, o ia la fugă, sărind într-un fel de tunel, apropiat de Dr.Escher. Nu are rost să-l urmărești, că nu realizezi nimic. În camera în care te afli, pe peretele din stânga, se află o chestie (e complicat să-ți descriu cum arată).

Apeși SPACE în fața chestiei ăsteia și iată-te confruntat cu un frumos puzzle logic. Îl rezolvi (nu e greu) și astfel pui mâna pe încă un obiect de origine extraterestră, cu care poți să activezi tunelul prin care a dispărut alien-ul de mai devreme. Sari voinicește înăuntru și astfel pătrunzi într-o sală cu opt căi de acces: în sus și în jos. În centrul incăperii se află o coloană de la care, prin intermediul unor figuri geometrice, reușești



să deschizi ușile. Fiecare ușă are în dreptul ei un desen, așa că treaba este destul de simplă. Nu are rost să deschizi ușile din partea de sus a camerei, și asta din două motive: în primul rând, nu poți să ajungi la ele, deoarece sunt prea sus, iar în al doilea, ușile ascund un soi de păianjeni mecanici, ușor de distrus. Un mic amănunt: nu încerca să omori păianjenii cu blasterul. Cu blasterul îi poți doar amorți, după care aplici metodele strămoșești.

Cum spuneam, în partea de jos a camerei, sunt patru tunele. Pe unul tocmai ai venit mai devreme, deci nu te



mai interesează. Printr-unul din cele trei rămase, ajungi într-o nouă cameră, în care lipsește gravitația. O dată intrat, trebuie să ajungi la ușa din stânga, lucru destul de complicat, dacă avem în vedere faptul că nu-ți poți direcționa deplasarea, decât trăgând cu blasterul. Trecând în camera următoare, te trezești nas în nas cu extraterestrul de la reactor, pe care de data asta, în sfârșit, îl lichidezi. De la el obții un fel de scut ce îți va permite să treci prin câmpul de forță ce blochează accesul în cmera vecină. Pe peretele din stânga se află un panou cu un alt puzzle așa-zis logic. Te străduiești ceva vreme, îl rezolvi și... ce zgomot se aude? "Este mama lui Shogun". Un alt alien care îți spune o poveste frumoasă, după care îți dă o baterie. Nouă. Proaspătă. Plină ochi. Pe care o folosești imediat, schimbând bateria ta veche, dar ai grijă să nu consumi prea mult din ea. Trebuie să-ți mai rămână vreo 300 de unități de energie până la final.

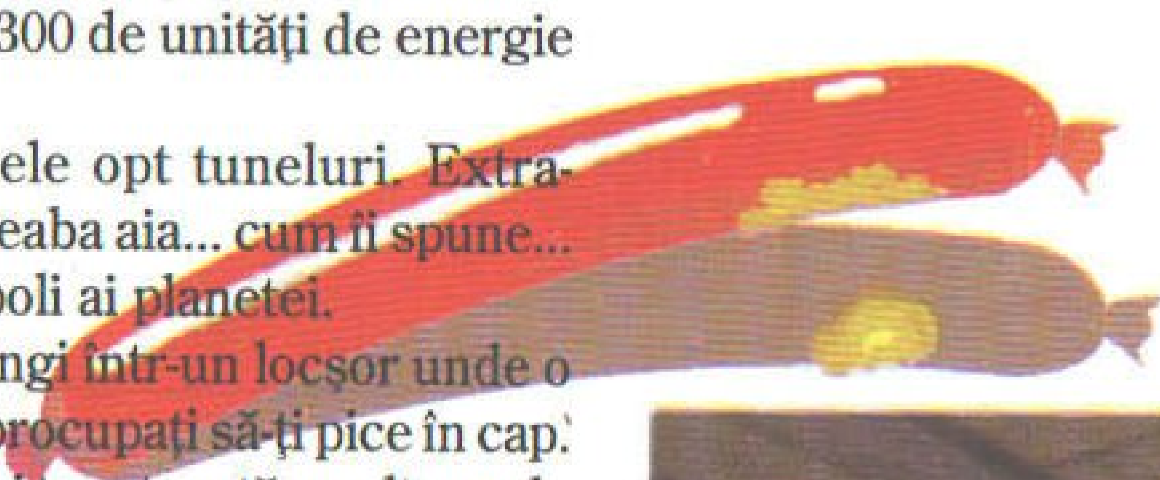
Te întorci în camera cu cele opt tuneluri. Extraterestrul ți-a spus să deschizi treaba aia... cum îi spune... mă rog, un tunel între cei doi poli ai planetei.

Intrând într-un alt tunel, ajungi într-un locșor unde o groază de bolovani sunt foarte procupați să-ți pice în cap. Și, ce-i mai frumos, este că tot aici te așteaptă un alt puzzle de rezolvat, noroc că-i ultimul. Învârți cercurile concentrice, pășind pe dalele podelei, astfel încât, tunelul în care te afli să se continue în sus, spre centrul cercurilor (nu te apuca să miști cercurile alandala, analizează un pic, e foarte simplu, dar nu-ți dau chiar totul mură-n gură).

După asta, te întorci și deschizi, - în sfârșit! - ultimul tunel, lângă care se află un panou de comandă care conține și un ecran. Privind ecranul, poți vedea imaginea interiorului sălii cu inscripții, în care se află doi soldați. Apeși pe buton și sfera din centrul camerei se ridică în aer. Curioși, soldații îi cer instrucțiuni prin radio lui Mastaba, iar când unul din ei își vâră capul în tunel, tu lași sfera să cadă, lăsându-l pe curios cu un cap mai puțin. Al doilea soldat va arunca o grenadă în tunel, care va ajunge în camera în care te afli. Nu te speria, fii calm, gândește-te la Schwarzenegger cum făcea el în Comando (The movie), prinde grenada și aruc-o înapoi, scăpând astfel și de cea de-a doua santinelă.

Activează scutul luat de la extraterestru. Te va apăra de blastere și ține loc și de costum spațial, astfel încât, să poți ieși în "aer liber". Prin tunel ajugi la sala extraterestră, de unde te îndrepți, apoi, spre bază, chiar dacă pe drum te vei întâlni cu câtiva soldați. Dar, având în vedere că ești protejat de scutul luat mai devreme de la inamic, totul se va reduce la o partidă de Full Contact, cu pumnii și picioarele de rigoare. La un moment dat observi nava lui Mastaba, care se pregătește să părăsească planeta. Din navă se deschide focul asupra ta, așa că nu este prea ușor să treci. Totul e să aștepți puțin, pentru a se crea un decalaj între ritmul tragerii și viteza ta. Ajungi la intrarea în bază. Lângă ușă se află binecunoscuta grilă de 3X3. Codul nu mai este un punct în mijloc ci două linii paralele, orizontale, sus și jos. Odată intrat în bază, trebuie să mai convingi câtiva soldați de justețea nobilei tale cauze, ajungând apoi în hangarul proiectului Icarus. Iei repede o baterie de pe jos (doar ai lăsat una mai devreme, pe aici, pe undeva), o schimbi cu cea dată de extraterestru și care ar trebui să mai conțină cam 60% din energie, altfel treaba nu merge. Introduci bateria în botul navei și, dacă mai are ceva suflu, un frumos film se va derula înaintea ochilor tăi, despre cum părăsești în trombă planeta care tocmai explodează... Tocmai

AI TERMINAT BIOFORGE !





news on board

QUAKE vs. HEXEN

Orice jucător a auzit de "blestemul" celor 4 mega, de psihoterapia fără sfârșit, de jocul anului 1994, simulatorul coșmarelor noastre, DOOM. DOOM OPERATING SYSTEM, de la versiunea 1.1 până la 1.9, a fost revelația milioanelor de bolnavi. DOOM II (Hell on Earth), a fost extazul **(Chit că n-a fost mai presus).** *Cele două jocuri nu mai suportă comentarii. HERETIC - următorul prunc în gen , a fost sfârșitul "doom-ului". Au venit pe rând să-mi spună: "Am DOOM 3! L-am văzut eu, e tot de ăia". Grămada de copii, de încercări, sau generații de imitații, au fost citite ca DOOM 3, unele fiind chiar remarcabile, cum ar fi, de exemplu, DESCENT, sau ROTT-ul și, de ce nu, LEGEND OF THE 7-TH PALADINS - replica asiatică a jocului.*

Heretic-ul, deși popular, nu s-a bucurat de o audiență la fel de mare ca DOOM-ul. Ne întoarcem la ID și aflăm că... ATENȚIUNE, se lucrează!!



Cineva spunea:

"QUAKE va fi pentru DOOM, ceea ce DOOM, a fost pentru WOLFENSTEIN!"

Deși jocul e departe de forma sa finală, (ID Software nu a fost prea generos cu dezvăluirile), iată câteva informații:

Quake propune numeroase moduri de adaptare la diverse configurații. De la umbre (foarte realiste), până la texturi magice și efecte luminoase, sau paralax-scroll-oase pentru cer... etc.

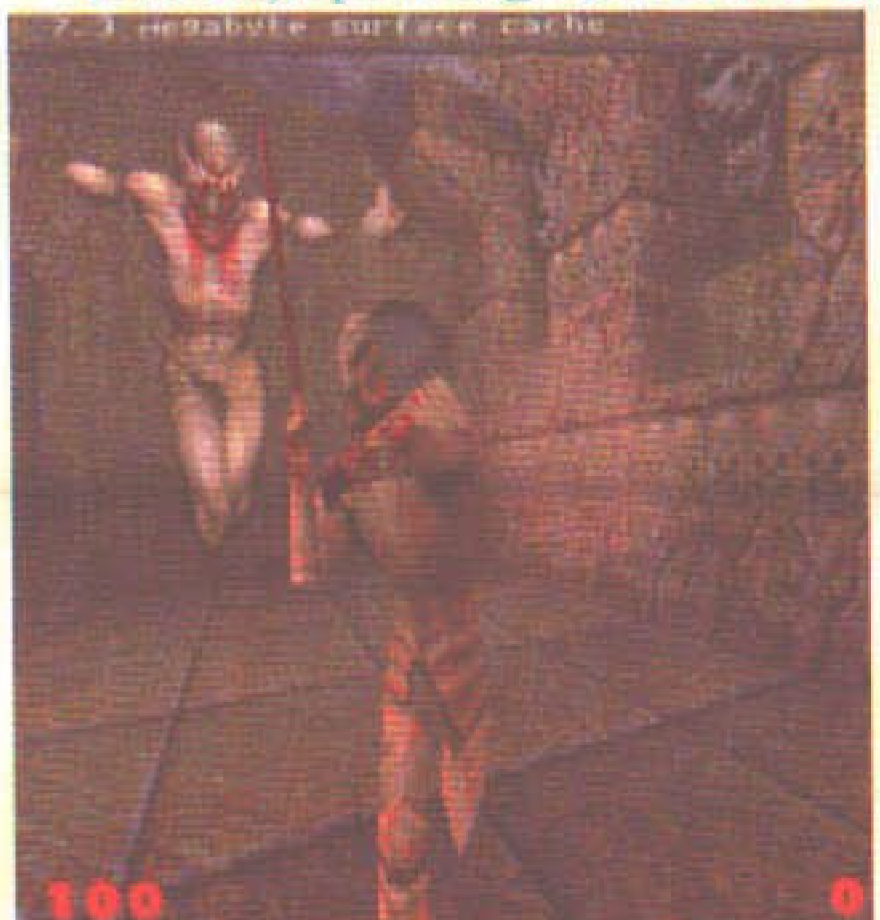
Personajele, ca și anumite obiecte sunt bazate pe poligoane, ceea ce permite animarea lor exact după gustul "șefului" (producătorului) și, credeți-mă că nu duc lipsă de imaginație!

Un editor de niveluri și de monștri va fi disponibil în același produs. Multi-player-ul este una dintre principalele surprize, pentru că, față de clasicele de 2, 4 sau 8 jucători, ID muncește de zor la un ambițios proiect, care să permită prin modem/internet, cam 100 de jucători: viitorii maniaci.

În sfârșit, proiectul cel mai trăsnit, va fi cel de a integra vorbăria în joc. Asta însemnând de exemplu, că poți aborda (și speria, provoca, înjura etc) un personaj (via Sound Blaster). Pe de altă parte, dacă faci prea multă gălăgie, poți fi reperat de inamic.

Mai aproape de noi, HERETIC-2 aka HEXEN pare a fi o bună replică dată primei versiuni. Apărut prin octombrie trecut, jocul are nerv, grafică, efecte și sunete pe măsura Doom 2-ului.

În același spirit magic cu Heretic-ul dar cu niște arme radicale(hammer of retribution) și niște monștrii mai zemoși, jocul se dovedește mult mai captivant. Pentru duelurile ocazionale poți opta de la bun început între diferitele clase de personaje: cleric, mag sau RĂZBOINIC.









Până la 8 jucători se pot confrunta în noua producție gen Highlander (tai la ei în disperare), repartizați în două cete antagoniste. Normal, nu? În plus, multe arme spectaculoase și multe faze de șantier (ca transformarea în porc, reflexia magiei etc.), sunt prezente pentru cei îndrăzneți

Până una-alta, ne mulțumim să așteptăm. Quake nu va ieși pe piață atât timp cât producătorii nu vor estima perfecta "jucabilitate", ceea ce explică reticența ID-ului, cu privire la data lansării.





FULL THROTTLE

What happens?

"Asphalt... and trouble", dacă vă vin gânduri negre când călcați pe asfalt fiți pe pace, rezolvarea de la **FULL THROTTLE** se află acum sub ochii voștri.

Ca de obicei, echipa de la Lucas Arts nu a dezamăgit, reușind să producă unul din cele mai tari quest-uri de până acum, asta începând cu acțiunea și personajele, trecând prin grafică și animație și terminând cu muzica și dialogurile. A fost un bairam mare, la care au fost invitați Gone Jackals pentru a face muzica și Mark Hamill pentru a face pe grozavul (vocea bad-guy-ului).

Ca realizare, jocul este simplu de catalogat: excelent. Introducerea ni-l prezintă în hover-limuzina sa personală pe Malcolm Corley, un flăcău la vreo 80 de ani, președintele fabricii de motociclete "Corley Motors" având o discuție cu onestul său asociat: Adrian Ripburger, care cu greu așteaptă momentul propice să-i sufle compania. Schimbul de idei ("... you're dumber than dirt...") este întrerupt de apariția unei găști de motocicliști și a unei melodii în stare să acopere șase cass-uri urlând "Cassa Blanca" (Yuck!).

Bătrânul, fost biker în tinerețe, impresionat de show-ul dat de aceștia, hotărăște să-i vadă mai de-aproape, ceea ce se și întamplă într-unul din barurile de pe autostradă. Aici, Ripburger îi propune lui Ben (you, in fact) o angajare ca body-guard pentru Malcolm. Izbindu-se de un refuz categoric (you see... Malcolm wasn't exactly Whitney Houston, so that...) Rip îl invită afară, unde îl izbește și el cu o bară în cap, prin intermediul Kevin Costner-ului său.De fapt, chiar așa începe jocul, trezirea ta, în persoana lui Ben, într-unul din tomberoanele de lângă bar.

Nu insistăm asupra controalelor, că nu e vorba de un simulator și oricum, explicațiile le dăm pentru persoane care știu măcar că mouse-ul are două butoane.

Primul lucru pe care îl ai de făcut este să dai un mare pumn în capacul tomberonului, care sare voios în lături, eliberându-te. Nemaiavând ce face aici (poți da un picior două tomberonului), te duci în fața barului. Dacă încerci să pleci cu motorul, realizezi că nu mai ai cheile. Dacă bați la ușa barului, nu ți se va deschide, de unde deducem că cei de la Lucas nu prea sunt duși pe la biserică. Drept care, dai un șut sănătos în ușă. Înăuntru, dacă îți place muzica, poți să repeți experiența, de data asta cu pianul (e doar o chestie de gust...).

După ce îl dai pe barman cu nasul de bar și îl asculți plictisit vorbind de ambuscade și tipi cu arme care vor să îți masacreze banda, îți poți căpăta în sfârșit, cheile.

Cu cheile în buzunar, nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să pleci cu motorul. Pe drum, întâlnești un tip și mai plictisitor, din gașca "Rottwheels" pe care, de data asta îl dai cu nasul de autostradă. După acest scurt intermezzo, personajul nostru află prin participare directă, cum este să-ți saboteze Adrian Ripburger motocicleta. Reușești un derapaj superb (eu l-aș numi dubios), după care ești salvat de o reporteră băgăreață și dus la un fel de doctoriță, mecanică, bikeriță, n-aș putea spune exact, cert e că-ți cere pentru repararea motorului,

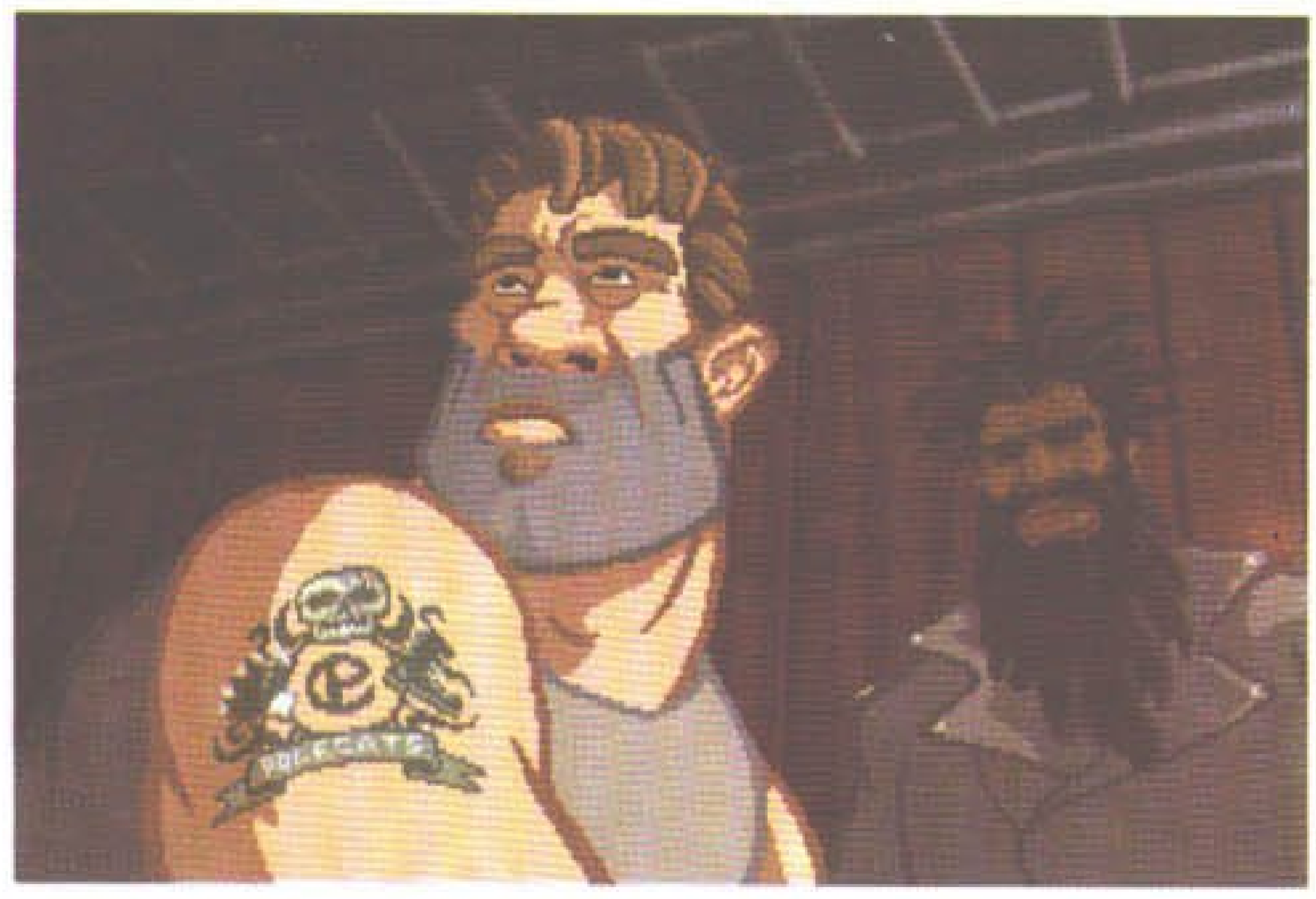
un aparat de sudură, benzină și o furcă (de motocicletă, evident). Urmează odiseea lui Ben în repararea motorului pierdut.

Din cameră iei o canistră și un furtun. Opțional, te poți uita la o poză reprezentând-o pe Maureen (amabila gazdă) împreună cu Uncle Pitt, la căsuța de vacanță. Afară, poți vorbi cu reportera de la care nu afli mare lucru.

Mai întâi, mergi undeva unde se sudează și se cântă, în același timp. Ajuns acolo, dai cu pumnul în ușă. Când apare proprietarul și se uită curios prin vizor, îi aplici cu un șut, o mare ușă în cap. Asta te va ajuta să iei nestingherit șperaclul din dulap, bucata de carne din frigider, aparatul de sudură din subsol.

Tadaaaam! A doua parte a odiseei constă în a face rost de benzină. Uite că nici americanii nu stau mai bine d.a.p.d.v. (din acest punct de vedere, adică).

Primul lucru care te întampină la gas-tower e o ușă închisă. O deschizi cu șperaclul, iei lacătul, mergi la scara rezervorului, pui mâna pe ea și... declanșezi o alarmă groaznică. Te ascunzi în stânga-sus a ecranului și aștepți calm sosirea polițiștilor. Odată veniți, cei doi băieți veseli se vor năpusti în sus, pe scară, abandonându-și vehicolul. Folosești furtunul și canistra și, trăgând o gură zdravănă din rafinatul produs, reușești să-i lași pe indivizi fără





benzină (o parte din). Iată ce s-ar putea numi îmbinarea utilului cu plăcutul.

A treia parte și ultima, constă în a face rost de furcă. Pentru asta mergi într-un loc numit "Todd's junkyard". Acolo blochezi ușa cu lacătul și escaladezi lanțul care ajută la deschiderea ei.

Înăuntru faci cunoștință cu un ilustru patruped în stare să te digere cu motor cu tot. Pentru a scăpa de insistentul canin, mergi un ecran în dreapta, pui mâncarea pe mașina albastră, câinele intră înauntru, ridici mașina cu macaraua și gata treaba, poți lua în sfârșit, furca din grămada de piese.

So! După atâta alergătură meriți și tu un premiu, aren't ya? Într-un acces de generozitate, Maureen ți-a dotat motorul cu un Turbo-booster, o chestie supărată, pe care numai gașca Vulturilor îl avea.

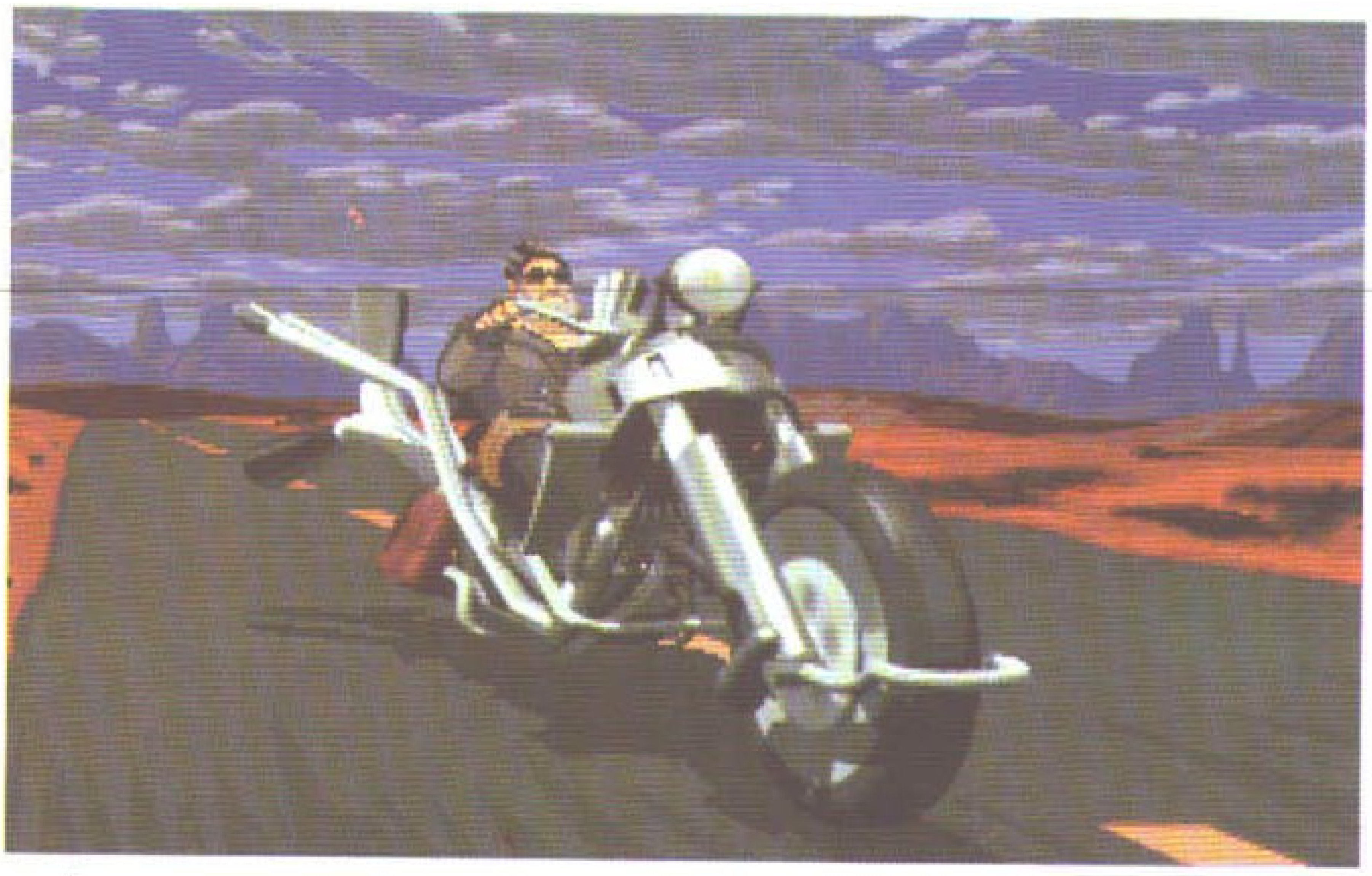
Mulțumești frumos și decolezi spre tărâmuri mai liniștite. Nu prea răspunzând dorinței tale de liniște, te întâmpină un baraj de poliție. Te întorci, repeți figura cu alarma și reușești să-ți continui drumul până te întâlnești cu gașca ta. Aici explici că situația e stabilă: mai rău nu se poate.

După, acțiunea se comută pe alt canal, arătându-l pe Malcolm Corley ieșind din W.C. beat, vesel și cântând. Ca pentru a-i mări bucuria, apare Ripburger însoțit de o mare țeavă, și îi articulează câteva în spiritul dragostei omului obișnuit, pentru compania șefului.

Câteva tufișuri mai încolo, reportera noastră fotografiază scena cu simț de răspundere. Din păcate, e surprinsă de unul din body-guarzii lui Ripburger și surprinsă rămâne până la sfârșitul jocului. Același body-guard e trimis să o intercepteze pe Maureen. Inteligența nefiind punctul său forte, Maureen reușește să scape de el și pe deasupra, să-i ia și filmul reporterei.

Intre timp, Ben îl găsește pe Corley, care e pe punctul să-și dea obștescul. Mai apucă să spună că vrea să lase compania fiicei sale pe care o poreclea Diapered Dynamo, numele său adevărat fiind Maureen (hopa!). După aceasta, sufletul său urcă în raiul motocicliștilor, unde motoarele au aripioare iar benzina e gratis.

Te repezi către atelierul lui Maureen, dar ajungi prea târziu. Banuind că a plecat la casa ei de vacanță, unde o văzusei în poza cu Uncle Pitt, te duci într-acolo. Se pare că ziua respectivă fusese declarată ca zi internațională a barajelor de poliție, ceea ce face să nu reușești să ajungi la destinație. Ești nevoit să bați în retragetre către bar, mai precis la tomberonul de lângă. Acolo o găsești pe Miranda, reportera, care îți povestește despre filmul pe care l-a confiscat Ripburger. Te mai roagă o chestie fără importanță și îti dă o legitimație falsă, de inspector federal, din colecția cu care e dotat orice reporter care se respectă.



CAVEFISH. O frăție mistico-religioasă dar și o bandă de bikeri. Imbrăcați ca niște mumii și purtând ochelari cu infraroșii cu care văd în peșterile în care trăiesc. Respectându-și spiritele și ucigându-și dușmanii.

Acești Cavefish nu întârzie să-și facă apariția, punând ochii pe trailer. Emmet, în disperare de cauză, detașează containerul, ceea ce nu-i împiedică pe primii să-l arunce în aer cu tot cu un pod de prin partea locului.

Așadar ai de rezolvat două probleme. Cum să treci de podul distrus ca să o ajungi pe Mo și cum să scapi de cei doi body-guarzi ai lui Ripburger care au apărut și ei cu hoveru' la căsuța lui Uncle Pitt.

Langă pod (fostul) găsești un panou interesant: e plin de sus până jos cu numele victimelor ce au încercat să sară peste Poyahoga Gorge (canionul adică). Un singur tip a reușit, Richy Myran, poreclit The Flying Torch, care s-a folosit de o motocicletă Corley, o trambulină și o unitate AntiG de hovercraft. Deci, ai nevoie de o unitate AntiG și de trambulina lui Richy Myran, The Flying Torch sau cu alte cuvinte: prinde orbul, scoate-i ochii.

Mergi la containerul abandonat de Emmet și iei puțin îngrășământ. Cu ajutorul levierului scoți roțile containerului și cu un brânci sănătos îl răstorni în șosea, formând astfel în mijlocul acesteia o movilă de îngrășământ respectabilă.

Te întorci apoi la cabana unchiului Pitt unde îi ademenești pe cei doi gealați din "mașină" și care, urmarindu-te se înfig în peisaj orbiți fiind de îngrășământul răsturnat mai devreme.

Beneficiind de ceea ce unii numesc "bafta porcului", nu au de așteptat prea mult. Apare Adi Ripburger cu "hover"-ul său, care îi recuperează, punându-i totodată la curent cu noul plan de capturare a lui Maureen, folosind ca momeală o motocicletă la care aceasta lucrase

În bar, afli cu stupoare, că Ripburger te-a acuzat de moartea lui Malcolm, iar banda ta este cazată la închisoare. Tot în bar, întâlnești un șofer de trailer, care, dacă-i dai ID card-ul fals, te poate trece de baraj. Urmează o călătorie puțin comfortabilă, înghesuit sub capota trailerului cu gândul la iubitul tău motor ascuns în îngrașământul transportat de șofer.



Ajuns în sfârșit la cabană, descoperi că șoferul ți-a furat furtunul de alimentare al motocicletei. Intri în camera lui Maureen unde vezi, pe lângă o frumoasă inscripție a clanului Vulturilor, un levier (sub pătură) cu care forțezi cufărul, obținând astfel un furtun.

Ieși afară exact la timp ca să o vezi pe Maureen plecând cu motocicleta ei. Încerci să o ajungi din urmă dar ea folosește booster-ul și se pierde în zare. Încercând același lucru descoperi că în timp ce bântuiai prin camera ei, Mo ți-a luat combustibilul booster-ului.

În schimb îl ajungi pe Emmet, șoferul de mai devreme care se apropie cordial de tine. Cu tot cu trailer. Încearcă să te ciocnească și apoi te depășește din nou. Între timp și el și tu treceți pe sub o arcadă ciudata ("That means I'm in... CAVEFISH TERRITORY ").



FULL THROTTLE



în copilărie împreună cu tatăl sau.

După plecarea lor mergi la hover-ul bușit și abandonat și folosind cu finețe levierul reușești să pătrunzi la motor de unde iei hover unit-ul. În continuare intri pe Old Mine Road, drumul unde se întâlneau biker-ii pentru a se întrece în luptă dreaptă (well... sort of). Acolo îl întâlnești pe fostul leader al bandei tale, Father Torque. Acesta îți dezvăluie că celebra rampă a lui Ricky a fost luată și este ținută în păstrare de către Cavefish. Singurul mod în care poți descoperi peștera în care se ascund Cavefish este să pui mâna pe o pereche de ochelari purtați de către aceștia. Urmează câteva lupte cu diferiți biker-i de la care iei obiecte după cum urmează: iei lanțul de la tipul negru, cu ajutorul lanțului îl prinzi

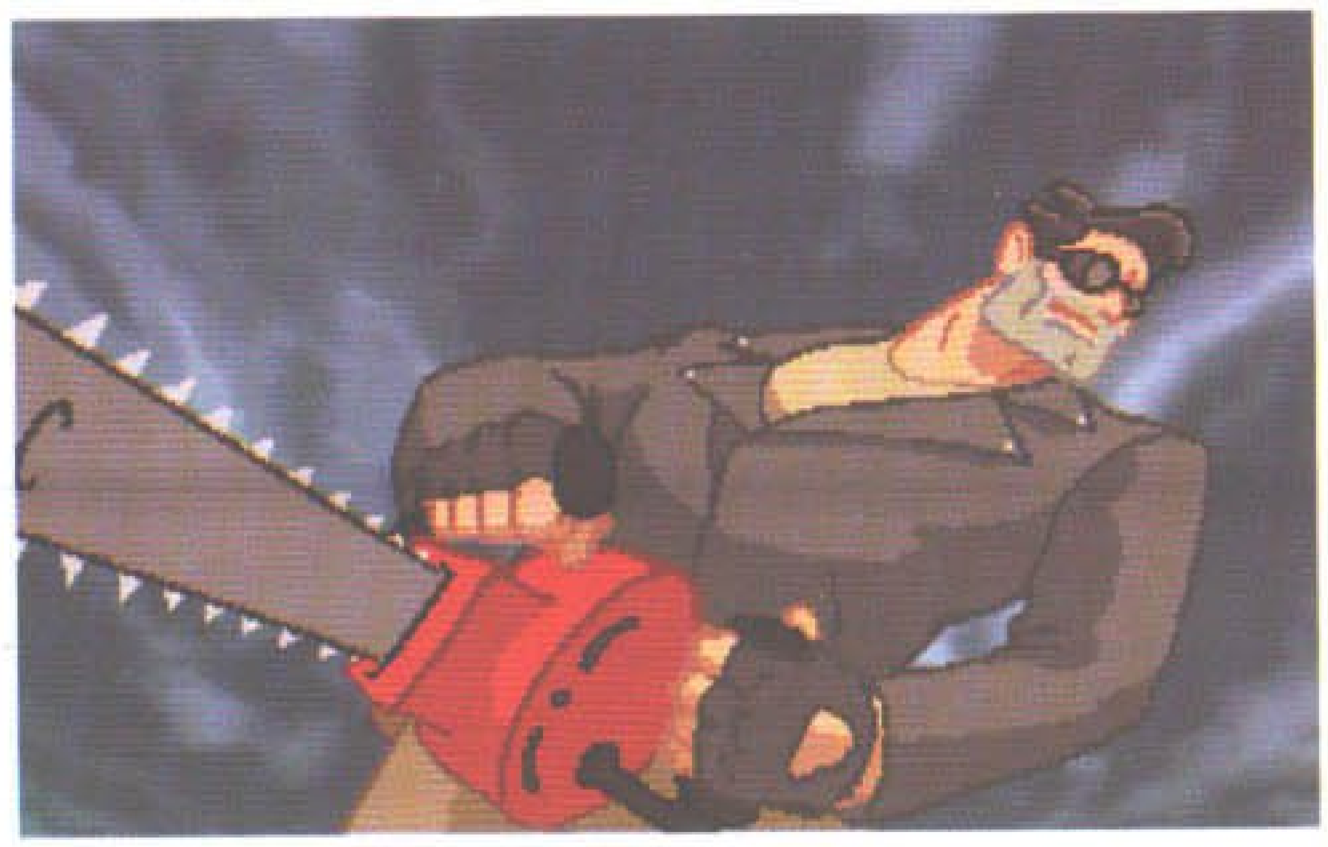


pe cel din banda Vulturilor, cel cu booster-ul. Azvârlindu-i îngrășământ în ochi tipei cu drujba, pui mâna și pe acest drăguț obiect. Cu drujba îl convingi pe cel cu scândura să ți-o cedeze. Nu încerca să dai cu drujba în Cavefish pentru că, deși îl dobori, tipul se autodistruge împreună cu motorul său și implicit cu ochelarii. În sfârșit, cu scândura îl pocnești în cap pe un Cavefish (atunci când îl ridică), obținând astfel ochelarii.

Purtând ochelarii, mergi în continuare liniștit, așteptând să clipească mesajul "CAVE" undeva în stânga jos. Intri în peșteră, mergi doua ecrane și surpriză: rampa lui Ricky Mayran. O iei, mergi un ecran înapoi și o folosești la scoaterea chestiilor fosforescente din mijlocul drumului. Cavefish, care le foloseau la ghidare, își încheie cursa în urmărirea ta cu câte o spectaculoasă săritură peste balustrada șoselei (șosea în peșteră !?).

Acum, cu toate cele necesare, nimic nu te mai împiedică să-l imiți pe R.M., sperând că vei avea tot atâta noroc ca el.

Speranțele ți se adeveresc și reușești să aterizezi întreg de partea cealaltă a canionului, după o săritură de mai mare dragul și suspansul. După cele două ecrane tradiționale ajungi - unde crezi ? - la Corley Motors, "holly ground". Din păcate se pare că portarii sunt la fel de amabili și aici, lăsându-te pe dinafară. Va trebui să te mulțumești cu taraba de "suvenirs". Acolo te poți juca cu telecomanda unei mașini până epuizezi bateria. După, îl întrebi pe vânzător dacă tricourile expuse sunt 100% bumbac. Profiți de faptul că acesta se întoarce cu spatele și pleci cu un iepure (cu tot cu baterii).



Iei motoru' până la prima înapoi și dai drumul iepurelui pe câmpul minat ce protejează adăpostul Vulturilor... recuperezi bateria.

Înapoiat la "souvenirs", pui bateria în telecomanda mașinii. Telecomandezi mașina afară din ecran și o strecori printre barele ușii rotative. Îl lași pe vânzător să se ducă după ea și de data asta pleci cu toată cutia de iepuri.

La câmpul minat reușești să treci detonând minele cu ajutorul iepurilor. Nu-i lăsa să meargă pe toți odată ci numai câte unul. Deabia apuci să realizezi că ai ajuns la "gașca" Vulturilor, înainte să fii orbit de o lumină puternică și înhățat de aceștia.

Te trezești legat de "cozile' a patru motoare", gata să fii făcut bucăți la cel mai mic semn al lui Maureen, care trăiește cu ideea că i-ai ucis tatăl. Urmează un dialog cel puțin neobișnuit în care îi amenințí pe Vulturi că dacă nu



te eliberează, o să le pui porecle. "Like what ?" "Like Diapered Dynamo !".

Developarea filmului făcut de Miranda și aflat acum la Maureen îți dovedește nevinovăția, indicând totodată adevăratul criminal.



Mai rămâne să te transformi din acuzat în acuzator și să-l "desființezi" pe RipBURGER. Cel mai potrivit moment ar fi la întrunirea acționarilor de la "Corley Motors", însă Ripy a amânat-o până când ucigașii bătrânului ar fi "deferiți justiției". (Hi-hi, ce de clișee îmi umblă prin cap). Adică până la uciderea ta (a lu' Ben vreau să zic) și a lui Mo.

Trebuind să fie găsită o soluție, Vulturii se pun pe treabă și născocesc un plan care ar fi umplut de entuziasm pe orice sinucigaș. Firma "Corley" organizează cu ocazia întâlnirii acționarilor, un concurs în care diferiți masochiști se pot distra ciocnindu-se reciproc cu mașinile. La acest concurs urmeaza să participi tu împreună cu Mo, deghizați bineînțeles.

Ceea ce urmează să faci este să te ciocnești cu mașina lui Mo, urmând o explozie în care ar trebui să se creadă că ați murit. Mo urmează să scape cu ajutorul unui mecanism de ejectare și a unei parașute, înhățând totodată și premiul concursului, momeala din planul lui Rip.

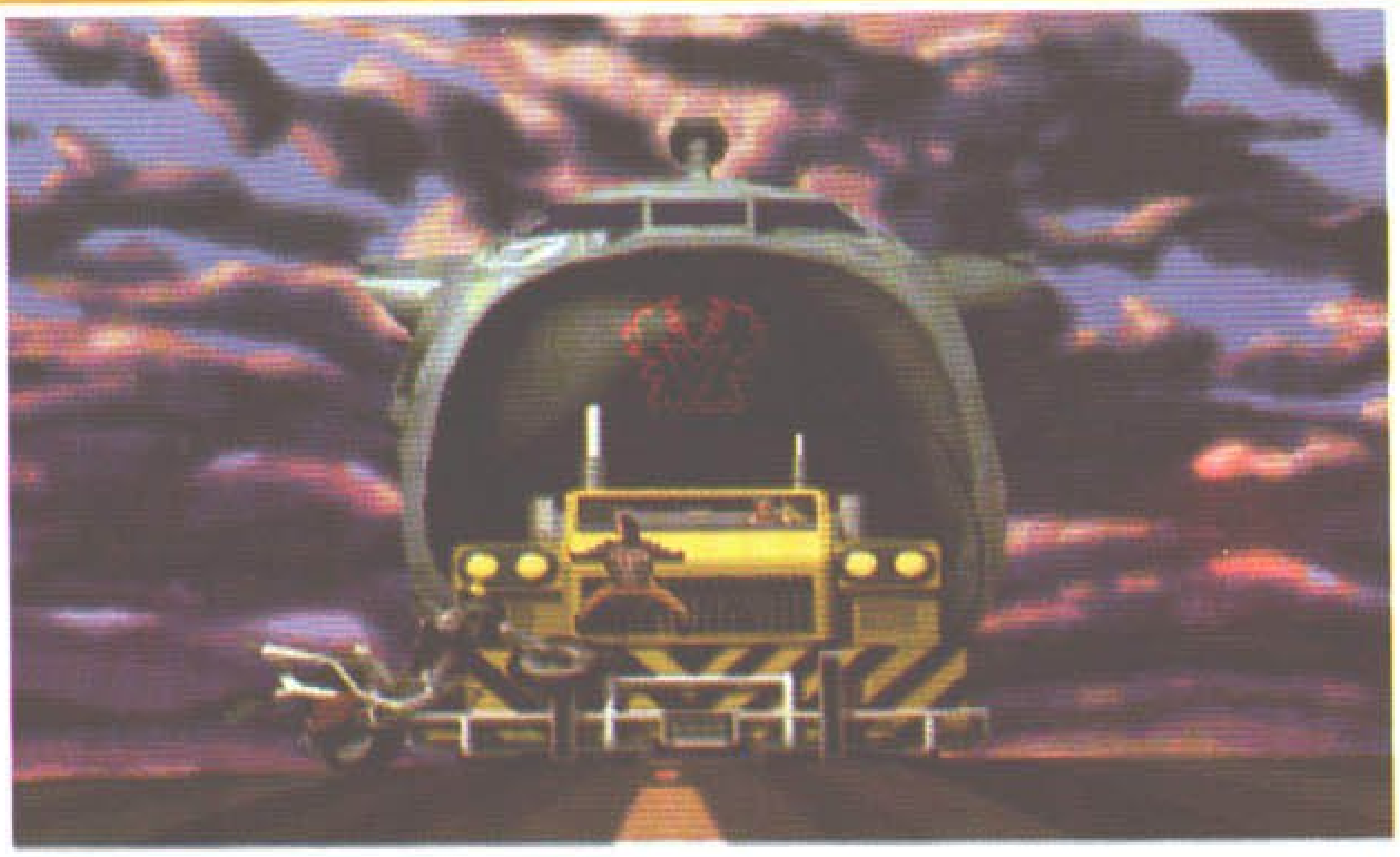
" Si nu or s-o vadă? " intrebi naiv. "Nu, pentru că or să fie prea ocupați să se uite la tine alergnâd în flăcări". Mă rog, o să porți un costum de azbest.

Urmează faza cu concursul (sfat prietenesc: condu cu săgețile, nu cu mouse-ul). What' s coming up it's a hell of a work, so please, PAY ATENTION! Te sui pe trambulina din stânga, sări și aterizezi pe mașina maro, scoțând-o din luptă. O împingi apoi prin bușiri succesive sus pe trambulina din dreapta până când cade jos de partea cealaltă. Sari la rândul tău pe trambulină și peste mașina maro, aterizând de data aceasta pe mașina albastră a celor doi bodyguarzi ai lui Ripburger, cei care nu te lasă să te apropii de Mo pentru a pune în aplicare planul.

Acum drumul îți este deschis și poți să te ciocnești cu Mo (cu mașina lui Mo, adică). Ea scapă ejectându-se, iar tu arzând, te poți plimba liniștit pe lângă mantinelă până ia tot stadionul foc. Toată lumea pleacă, mai puțin



FULL THROTTLE



cei doi "albaştrii", care te fugăresc acum cu maşina, împiedicându-te să ieşi din stadion. Te urci pe maşina maro, sări pe maşina celor doi când se apropie, apoi te vâri în focul din prim plan. Urmărindu-te orbeşte, "albaştrii" pătrund în trombă în foc, explodând. Garantat.

Neamiavând de ce să îţi pierzi timpul aici, te întorci la Vulturi. (atenţie nu e vorba de "La Vulturi"). Acolo o găseşti pe Mo care, după ce şi-a recuperat motorul cu succes, l-a demontat cu acelaşi succes. De ce? Caută o cheie. Ce cheie? De la seiful tatălui ei. O poţi ajuta şi tu uitându-te prin piese, o să vezi un cod, de fapt mai multe. Important e cel care nu are în componenţă litere (presupun că după atâta jucat mai poţi încă deosebi cifrele de litere), anyway, 154492.

Mo îţi mai povesteşte de o intrare secretă din spatele fabricii, lângă contoarele electrice şi îţi dă şi un set de fotografii ilustrând crima lui Ripburger. Intrarea se poate deschide doar când cele trei contoare sunt simultan pe blank. Undeva în partea stângă, sub crăpătura aia lată, e un fel de piatră triunghiulară. Dacă dai un şut în ea se aude un clic. Dacă dai şutul când contoarele sunt pe blank se deschide uşa secretă.



Intri în fabrică şi ajungi în biroul bătrânului Corley. Aici deschizi seiful din podea. Are un cod, ghici care. Iei din seif o casetă conţinând testamentul lui Malcolm şi o cartelă magnetică.



Cu ajutorul cartelei pătrunzi în camera proiectorului. Întâlnirea acţionarilor tocmai a început, iar filmul rulat de proiector ilustrează cu rigurozitate discursul lui Ripburger. Un discurs sinistru, despre transformarea fabricii Corley Motors într-o fabrică de rulote. Ca şi cum ai putea să transformi un biker într-un autorulator. Aşa că manevrezi cele două manete (pentru viteza filmului şi intensitatea luminii) până când opreşti motorul şi dai intensitatea luminii la maxim. Filmul se rupe. În camera alăturată (eliberată acum de omul(?), femeia(?) de serviciu, ocupată cu repararea filmului) pui fotografiile în retroproiector şi caseta în casetofon.

Astfel acţionării îl pot admira pe Ripburger, omorându-l pe Malcolm Corley şi în acelaşi timp îl pot auzi pe Malcolm lăsându-i fiicei sale compania, prin testament. Apare şi fiica în cauză şi povesteşte celor de faţă "a hell of a story" despre cele întâmplate de la moartea bătrânului.

Ripburger reuşeşte să scape fugind cu un camion blindat aparţinând companiei.

Pleci fericit, împreună cu Mo, călare pe motocicletă... apus de soare, melodie liniştită, mă rog ... atmosferă de final. Dacă jocul ar fi fost conceput de altcineva probabil că acesta chiar ar fi fost finalul, însă cei de la Lucas nu au fost niciodată "altcineva".

Brusc, melodia se schimbă, intră un bas supărat, iar din spate apare Ripburger cu camionul într-o încercare disperată de a vă omorâ. Odată motocicleta ciocnită, Mo alunecă sub

mașină, cât despre tine, tu te prinzi de grilajul motorului. Între timp mai apare un urmăritor, e avionul locuință al Vulturilor, care deși nu are aripi, se descurcă destul de bine pe post de hală umblătoare. Din păcate nu merge destul de repede pentru a ajunge camionul, caz în care respectivul camion ar fi fost înghițit de corpul său și "depozitat" înăuntru.

Aici intri tu în acțiune. Ridici capacul de la motor, acoperind astfel parbrizul. Ripburger încearcă să-l închidă împingându-l cu bastonul său. Îi smulgi bastonul cu ajutorul căruia oprești ventilatorul motorului. (Dacă ai un iepure rămas în inventar poți încerca să-l bagi în elicea ventilatorului... just for fun). Pătrunzi pe la motor (obișnuit fiind din călătoria cu Emmet) și ieși în spatele cabinei. Folosești atât de utilul levier pentru a decupla conducia de alimentare cea mai din dreapta. Ripburger te observă, încearcă să tragă în tine dar, chiar în acel moment, Mo, care tocmai se plictisise de stat sub camion apare și te salvează. Camionul încetinind din lipsă de benzină, intră pe rampa mobilă în interiorul Airbus-ului pilotat de către șefa Vulturilor. Ripburger trage orbește cu mitralierele camionului și reușește să distrugă marea majoritate a controalelor avionului, inclusiv frâna. Manevră de proastă inspirație, având în vedere că în curând avionul va ajunge la podul prăbușit de peste Poyahoma Gorge.

Evitând tirul lui Rip, reușești să ajungi la comenzi unde, încercând disperat tot felul de soluții bizare (există un meniu entertainment/ adult movie... not responding) reușești



până la urmă să retragi trenul de aterizare. Avionul încetinește atât doar cât să nu se prăbușească în prăpastie, oprindu-se EXAAACT pe marginea canionului (bestial).

Din nou busculadă, lumea pică claie peste grămadă, camionul iese pe jumătate din avion, Ripburger iese cu totul prin parbriz, rămânând însă agățat de țeava unei mitraliere (să mai zici că cei de la Lucas nu au idei). Jucându-te din nou cu controalele,(ale camionului de data asta) poți trage cu mitraliera, fără rezultat sau..... poți retracta mitraliera. Ripburger cade... dar se prinde de placa cu numarul. Intr-un final se prăbușește având în fața ochilor deviza companiei, scrisă pe placa de înmatriculare:

"CAN'T BEAT A CORLEY".

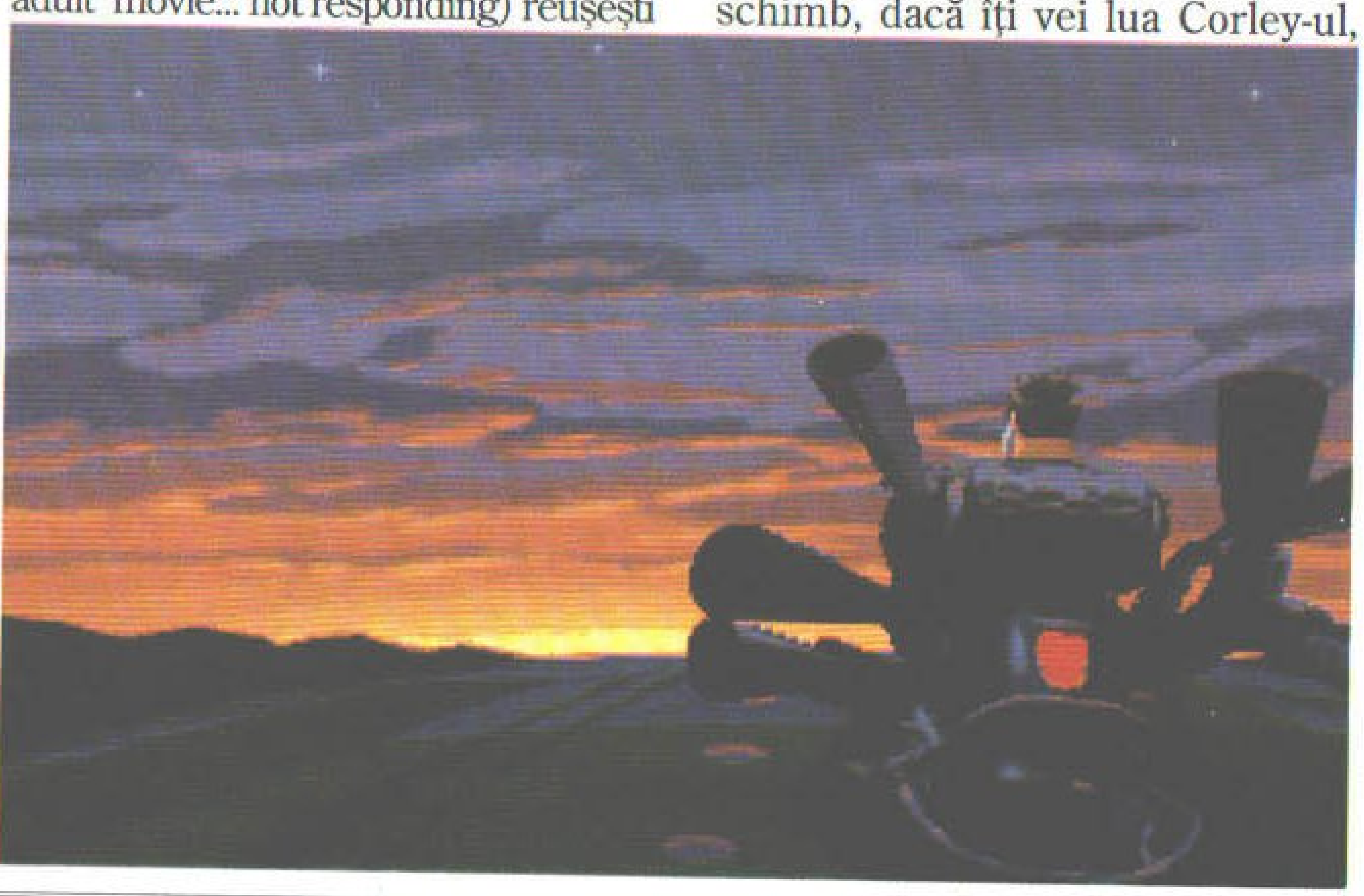
Vulturii fug înebuniți , ducând la dezachilibrarea avionului ce se balansează din ce în ce mai tare. Dacă încerci să fugi și tu, îl vei urma cu succes pe fundul canionului. În schimb, dacă îți vei lua Corley-ul, ajuns la bord odată cu camionul, reușești să decolezi în direcția opusă.

Acum chiar că ar trebui să se termine cu bine. Lucas Arts, fiind însă o firmă care se respectă nu a prevăzut jocul cu un sfârșit cu floricele și focuri de artificii.

Pe scurt, tu (adicătelea Ben) și cu Mo, vă aflați acum în lumi diferite. Odată ajunsă la conducerea companiei tatălui său, Mo nu-și mai poate permite un prieten dur și neras, așa ca tine. Realizând amândoi acest lucru, despărțirea și deci finalul plin de melancolie vin de la sine.

După înmormântarea batrânului Malcom Corley, o părăsești pe Mo în mijlocul unei discuții de afaceri, în limo-ul ei, încaleci pe motor și pleci în lumea largă. Imaginea de final, muzica, în general atmosfera și în plus faptul că ai termint încă un joc de-al Lucașilor te fac să te gândești la cuvintele rostite undeva în joc de catre unul din personajele principale:

"AM I COOL OR WHAT ?"



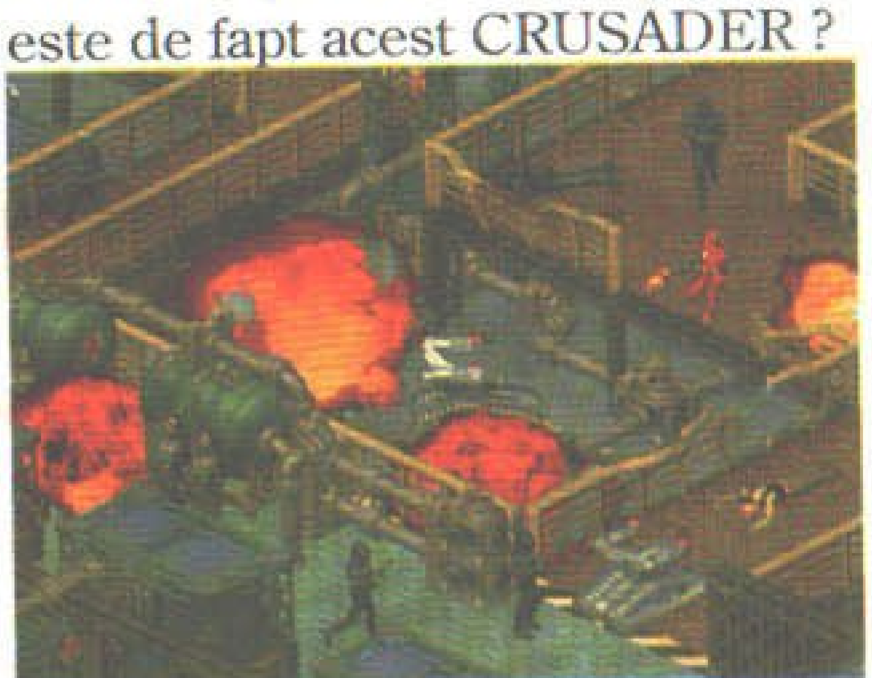


FULL THROTTLE

CRUSADER
NO REMORSE

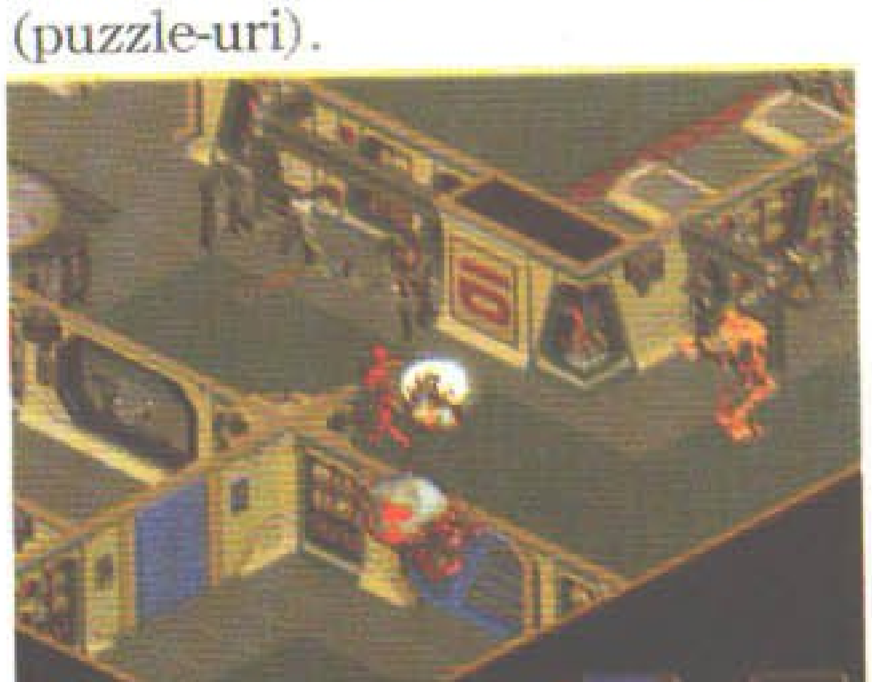
Chiar credeați că băieții de la ORIGIN puteau să stea prea mult timp cu mâinile în sân după ce au scos un joc ca Bioforge ? La scurt timp după succesul reputat ei au anunțat noul proiect: CRUSADER.

Și pentru că punctul lor tare îl constituie jocurile de acțiune...Ce este de fapt acest CRUSADER ?



Unii nu vor întârzia să spună că, e un fel de DOOM, numai că în loc să privești acțiunea prin ochii personajului tău, îl vezi pe acesta evoluând pe ecran. Aceeași fugă prin niveluri interminabile, punctată de dese teleportări. Aceleași diferite tipuri de arme pe care le poți schimba, chiar dacă poți cumpăra și unele noi între misiuni. Același sistem de chei și comutatoare.

Ei bine, n-aș spune chiar așa. Imaginați-vă mai degrabă un Syndicate în care conduci un singur personaj, având o grafică și o acțiune mai detaliate, fiind ceva, ceva mai spre arcade, existând totuși elemente de adventure (puzzle-uri).

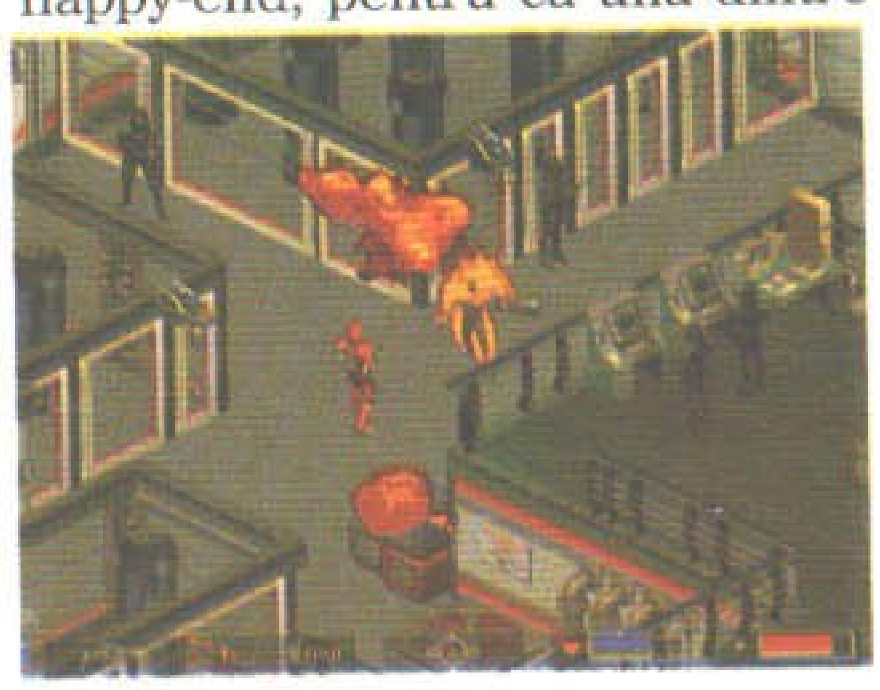


Sau... mai bine imaginați-vi-le pe amândouă.

Engin-ul și grafica impun prin profesionalism. Majoritatea elementelor de decor sunt afectate de ceea ce se întâmplă în jur. În urma unei explozii obiectele sunt aruncate care-ncotro, oamenii devin torțe vii, geamurile se sparg, ecranele explodează, podeaua cedează...

Muzica nu e cu nimic mai prejos, reușind să creeze o atmosferă incendiară.

Scenariul: în viitor un soldat din gărzile de elită ale unei megacorporații refuză să ucidă niște civili. Astfel, el ajunge într-o tabără rebelă unde va fi folosit în acțiuni de comando, împotriva respectivei corporații. Nu vă lăsați păcăliți de aparenta simplitate a scenariului și nu vă așteptați la un happy-end, pentru că una dintre



misiuni se va desfășura chiar pe ruinele bazei voastre. Și mai ales amintiți-vă că trădătorii nu sunt numai cei pe care-i bănuiați....

În final câte ceva despre jocul propriu-zis. Citiți notele din fiecare computer; vă pot furniza informații indispensabile. Trageți în camerele de luat vederi îndată ce le vedeți. Dacă nu sunteți îndeajuns de rapizi, puteți opri alarma de la unul din panourile roșii de pe perete sau, în unele cazuri, de la un calculator. Folosiți tastele pentru deplasare, iar mouse-ul pentru țintă. Atenție la detalii că altfel e greu de voi. Nu vă mulțumiți cu acele cartele care se găsesc la tot pasul pe birouri, mese etc. În caz că o ușă refuză să se deschidă, căutați cartela respectivă pe după butoaie, lăzi, rafturi... Căutarea constă, ca într-un veritabil joc de acțiune, în distrugerea acelor elemente de decor care încurcă. Unele uși pot fi convinse să se deschidă și prin metode mai puțin ortodoxe (heh heh...). Nu te grăbi să-ți consumi muniția degeaba. Unii dintre cei mai fioroși roboți pot fi comandați, scutind astfel o mulțime de eforturi.

În ceea ce privește partea financiară, banii nu vor fi o problemă pentru un hack-er hotărât având la îndemână un diskedit.

Trecând la partea mai spinoasă și mai aproape de realitate a problemei, configurația minimă pe care poate fi jucat (reține-ți, *jucat*, ci nu rulat) este ceva de genul: 486 DX2/66, 8Mb. Ar fi placut să aveti loc pe hard și să puteți face un full-install (55 Mb).

O configurație "bazată" ar fi P90-100, 16 Mb, SB16, CD-ROM 4x. 4x-ul nu e așa de important. Dacă faceți o instalare completă; un 2x se descurcă mai mult decât onorabil. Intr-un cuvânt, ORIGIN au fost mereu cu un pas înaintea tehnologiei dar, având în vedere "adevărul" din jocurile lor, cred că au dreptul să spună: "NO REMORSE"

GAME OVER ctc

Grafică	93%
	88%
	85%
	94%
	90%

THE NEED FOR SPEED

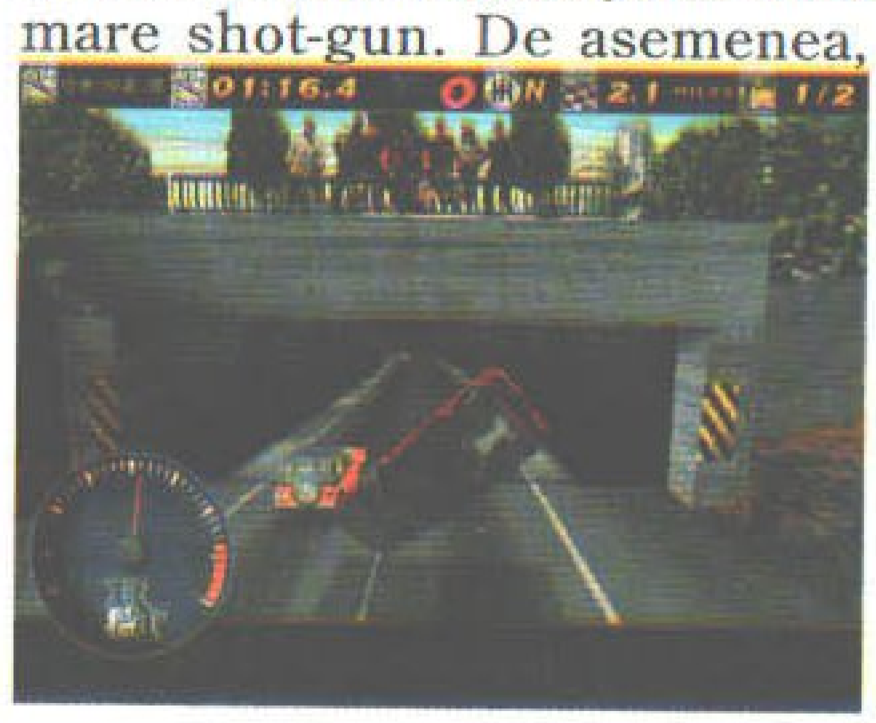


În domeniul simulatoarelor de maşini s-au făcut o mulţime de încercări, mai mult sau mai puţin reuşite. Majoritatea se axau pe cursele de formulă. Toţi am jucat, sau măcar am auzit de Formula 1 Grand Prix al lui Microprose sau de Nascar Racing. Aceste două jocuri erau mai deunăzi în fruntea topului neoficial al simulatoarelor auto pentru PC. Ele s-au ridicat dintr-o mare grămadă de simulatoare ca: Indycar Racing, Lotus, Net Rally, străvechiul GP şi bătrânul Stunts. La majoritatea, chiar dacă aveai posibilitatea să te întreci şi cu un partener, plictiseala apărea până la urmă din continua învârtire în acelaşi peisaj, de obicei monoton.

THE NEED FOR SPEED este o cursă de maşini sport (Lamborghini, Ferrari, Porsche...) în care peisajul este câteodată mai important decât cursa. De multe ori se întâmplă să urmăreşti mai mult să ajungi într-un loc, decât să-i învingi pe concurenţi. Jocul are o doză de realism exagerat, începând, cum am spus, cu peisajul, trecând prin amenzile date de poliţie şi terminând cu spectaculoase răsturnări, piruete, derapaje, ciocniri.... Toate acestea sunt amplificate de efecte sonore de-a dreptul pur şi simplu (claxoane, sirene, scrâşnete şi scârţâieli). Dipunând de 8 maşini şi 6 trasee, toate prezentate frumos, jocul te atrage în cea mai palpitantă cursă virtuală.

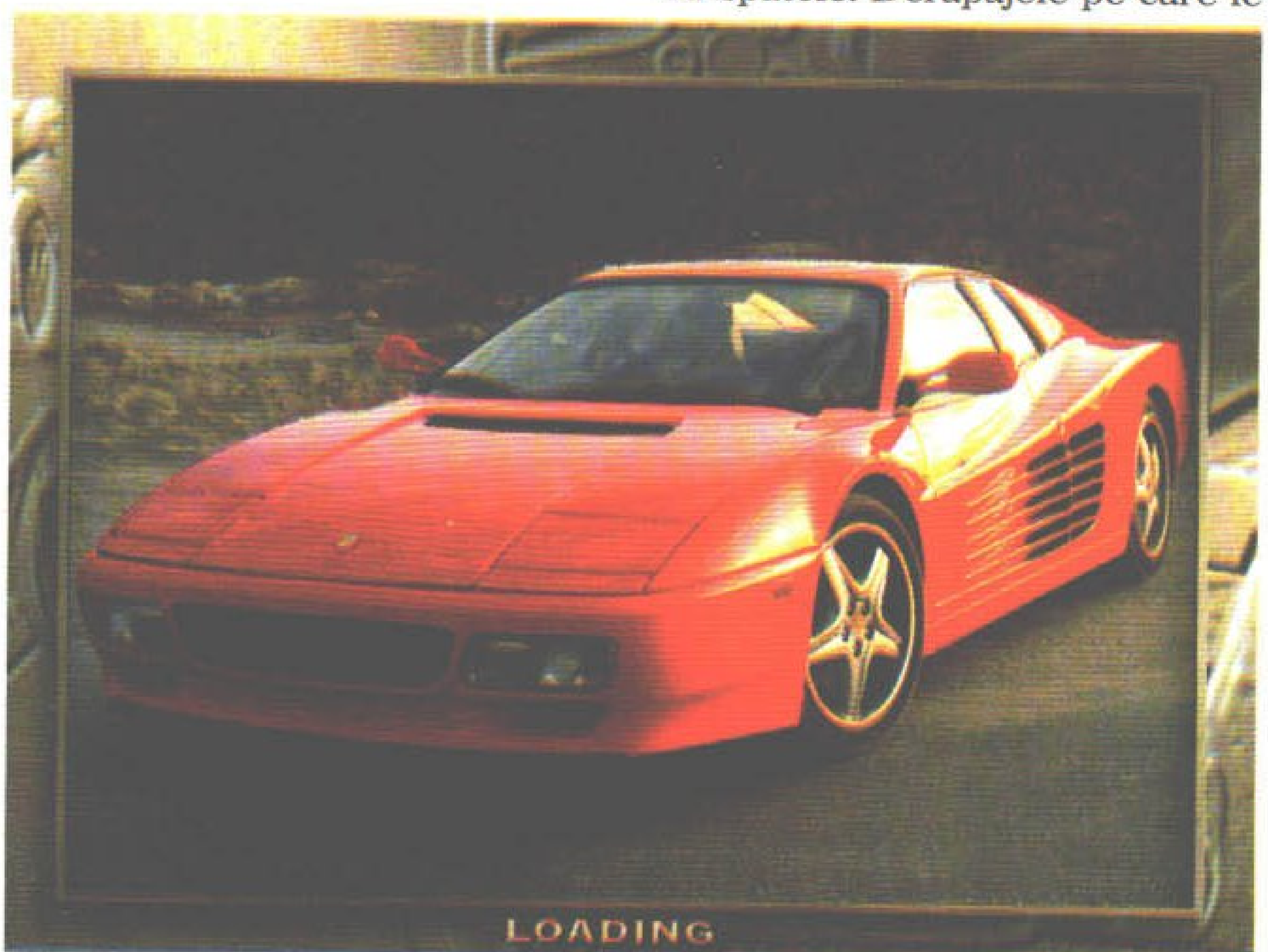
Pentru fiecare maşină există un meniu ce permite aflare performanţelor şi detaliilor tehnice, istoria maşinii şi... PREŢUL. Un meniu asemănător există şi pentru fiecare traseu.

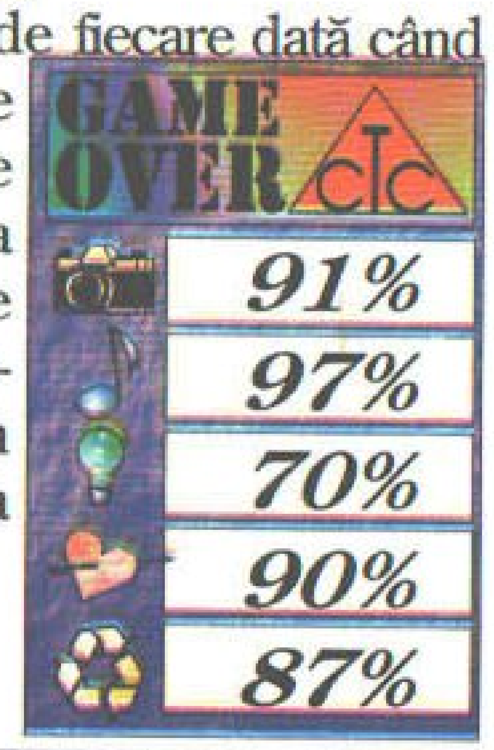
Cursa în sine este "bestială". Există, ca la un simulator adevărat şi posibilitatea de a merge cu spatele. Derapajele pe care le faci, cu voie sau fără voie, pe asfalt sau pe lângă, pot fi amplificate de folosirea frânei de mână la un viraj în plină viteză. Mai lipseşte doar mirosul de cauciuc încins. Depăşirea vitezei în oraş poate avea drept consecinţe fie o mică amendă (cam mare), fie chiar arestarea sub ameninţarea unui mare shot-gun. De asemenea,



dacă-ţi alegi o maşină bună şi pe deasupra nu ai prea mari probleme cu viteza, o urmărire cu poliţia pe urme poate să-ţi aducă mari satisfacţii.

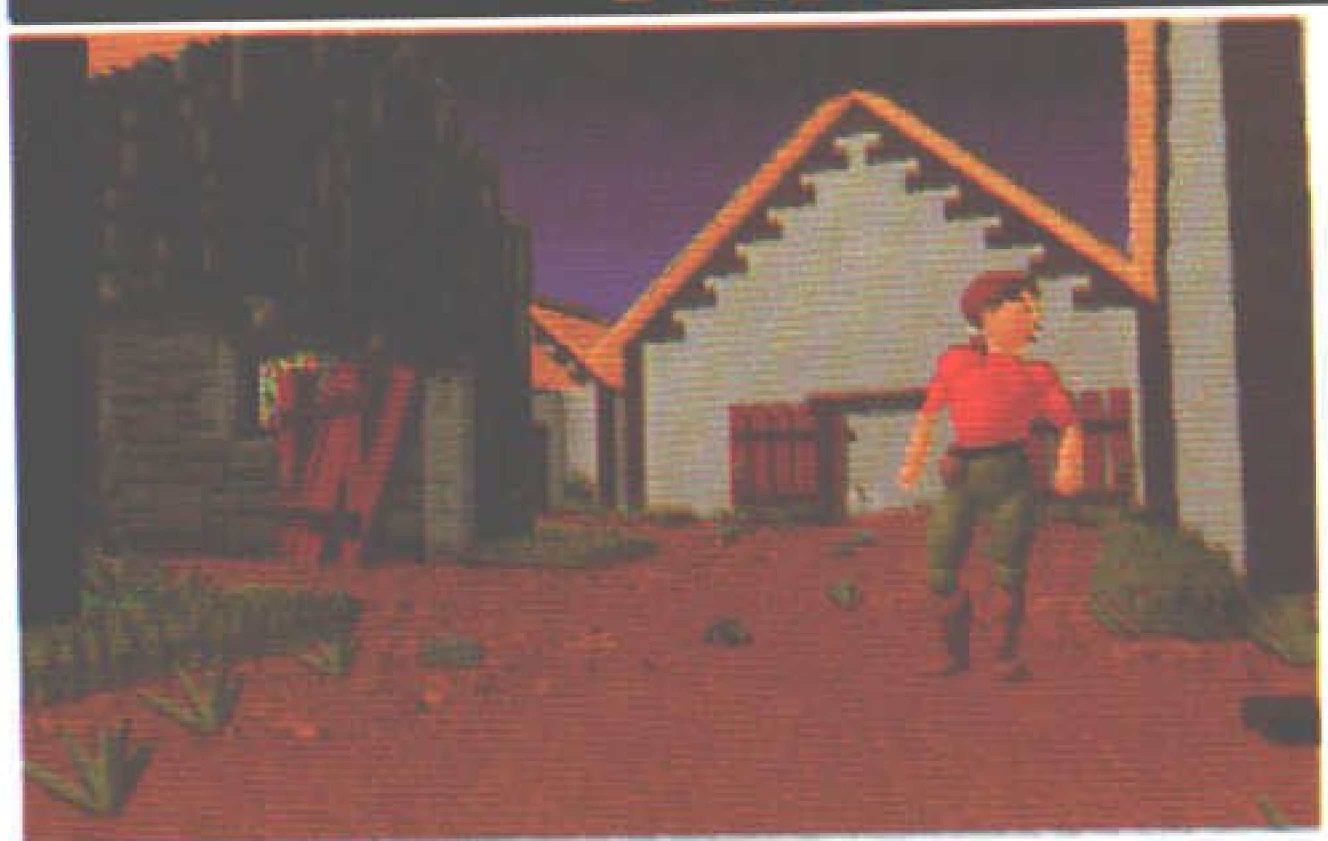
Cert e că de fiecare dată când te ridici de pe scaun ţi se pare că mergi prea încet şi nu se poate să nu fredonezi una din melodiile alea total demente.





ECSTATICA

a state of mind



ECSTATICA

Ecstatica a apărut în 1995 și a făcut ceva senzație prin străini și măcar printre o parte din cei de pe meleagurile noastre. Jocul nu e foarte complicat, dar nici simplu nu este și, deși la prima vedere pare destul de anost, merită toată atenția.

Nu exista posibilitatea de a te bloca, dar e totuși bine să salvezi des, mai ales la început, până te obișnuiești cât de cât cu interfața de joc, s-ar putea să cam... mori. Dintre toate personajele care apar în joc, numai unul singur e invincibil (mă rog, pâna la final) și anume, goriloiu' ăla maroniu, jumătate om jumătate maimuță. Singurul lucru pe care poți să îl faci, atunci când îl întâlnești, este să-i dai vreo câteva și atunci te lasă în pace pentru moment. In rest, toate personajele pot fi omorâte, mai greu sau mai ușor, cu un scop sau așa... pentru propria plăcere.

Prin peisaj p'acolo, poți face o groază de chestii, mai mult sau mai puțin utile. Acțiunea poate lua tot felul de întorsături. Eu îți spun ce să faci ca să termini și să-l bați pe monstrul cel rău, în rest, poți să experimentezi, apar situații drăguțe.

Deci, cum începe jocul, o iei la dreapta și intri într-o cârciumă, unde un tip se bate cu un păsăroi. Aștepți să termine, după care iei de la tip buzduganul. Apropo, cu tastele 1 și 3 de pe keypad iei/lași obiecte (nu poți căra decât două obiecte, câte unul în fiecare mână), cu tastele 7 si 9 lovești cu o mână, respectiv cu cealaltă. Incă un lucru, cu F1 selectezi mersul tiptil, cu F5 mersul normal, iar cu F9 fugi. Cum spuneam, pui deci mâna pe buzdugan, e o armă destul de eficientă. In biserică găsești pe jos două obiecte: o biblie și o creangă (kinda'). Cu biblia obții dreptul de a intra în mânăstire, citind-o călugărilor. Intr-o cameră dai peste un urs beat; dacă ești milos poți trece pe lângă el spre laboratorul de la etaj, dacă nu, îl poți omorâ destul de ușor. Lași creanga în laborator, citești jurnalul de pe masă, afli niște treburi destul de folositoare (în cazul când pierzi soluția de față). De pe masa cu jurnalul iei ursulețul de pluș. Ursulețul îl dai fetiței din grajd care zbiară de zor (în varianta de CD e chiar enervantă... full speech, full cryin', full screamin', man!).

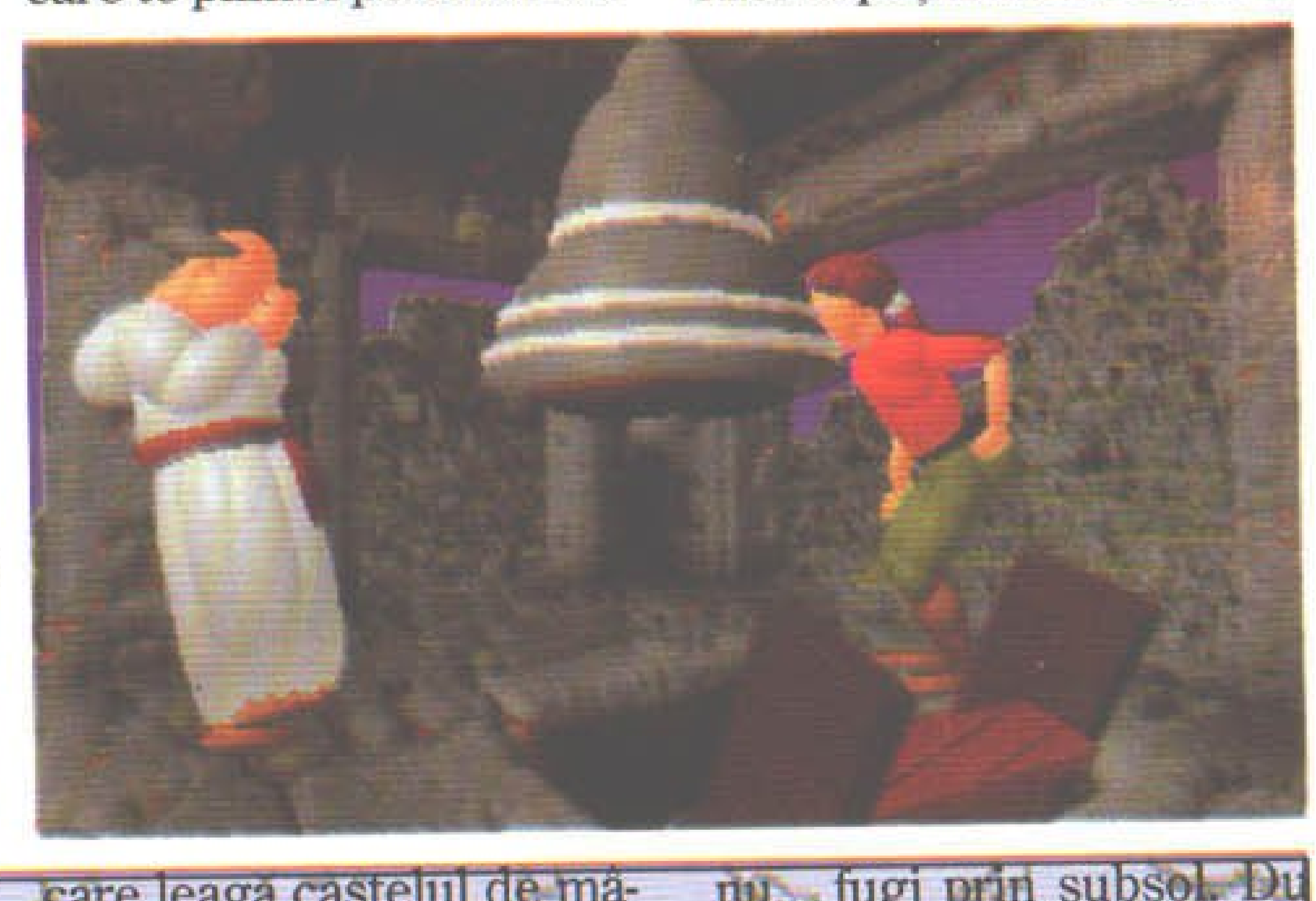
Tipa îți deschide două uși secrete în subsolul bisericii. Pe una poți intra dar nu rezolvi nimic, iar cealaltă este prea mică pentru tine. Te duci în bar și vorbești cu tipul rănit în lupta cu păsăroiul. Il iei în cârcă și îl duci la el în magazin, la farmacie adică (treaba asta puteai s-o faci din prima). De pe un raft iei o cheie, deschizi ușa spre următoarea cameră, de acolo iei chestia aia verde care seamăna cu o plantă. Aici o să apară goriloiu', scapi și tu cum poți. Planta, sau ce o fi, o duci în laborator, după care te plimbi pe cărăruile care leagă castelul de mânăstire până găsești o floare roșie. O iei, o duci și pe ea în laborator, faci vraja și iată-te și Statu Palmă Barbă-Cot... sau, mă rog, o rudă apropiată.

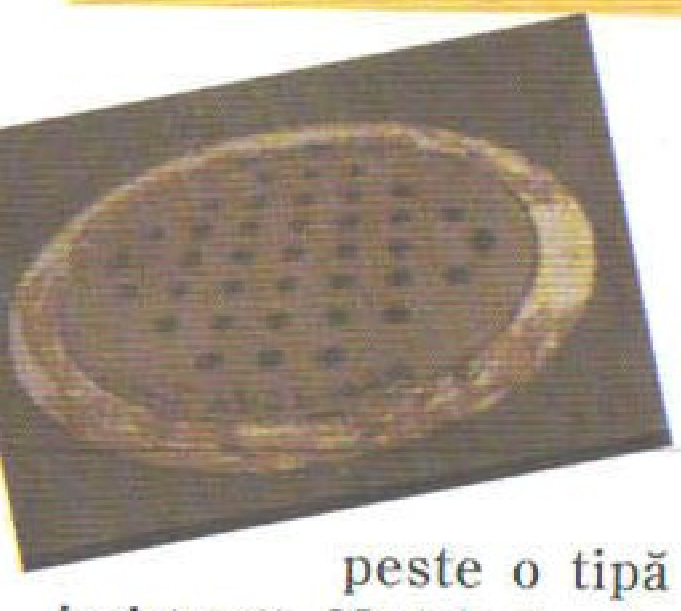
Acum poți intra prin pasajul meschin din subsolul bisericii, căpăcesti câțiva pitici și ajungi într-un final, într-o cameră cu un moș adormit. Intre timp ți-ai recăpătat statura normală. Il convingi pe moș să-ți cedeze sabia de aur pe care o are (îi dai vreo două).

In mânăstire dai peste o bibliotecă, poți studia mai multe cărți dar, având soluția în față mi se pare un pic inutil. Pe scurt, te duci cu sabia cea nouă pe malul lacului și o arunci în apă (te urci pe piatra pătrată de pe mal), apare zeița naturii, care te face cavaler.

Poate ai încercat să te duci în spatele castelului (având în vedere că pe poartă nu se poate intra). Acolo dai peste un vrăjitor ramolit care, dacă nu ești cavaler, te face broască. Dar, fiind cavaler, îti dă voie să treci. Sus în turn găsești o rețetă pentru vrajă. Nu coborâ încă jos, pentru că nu ai tot ce-ți trebuie.

Du-te în mânăstire și ia relicva călugărilor, osul de sub crucifix. Dacă te enervează protestele călugărilor te poți bate cu ei, dacă nu... fugi prin subsol. Du osul la cercul de statui. Pentru a face vraja mai ai nevoie de o carte de magie. Ai observat probabil până acum (dacă nu, ai să observi de acum încolo) ușa casei de lângă castel, cea izolată de sat, se deschide singură cand treci pe lânga ea. Înăuntru, dai





peste o tipă insistentă. Nu-i da atenție (sau...cum crezi), ia mătura de jos, încalecă (pe mătură) și dă-i bătaie spre turnul vrăjitorului.

Călare pe mătură, coboară pâna la baza turnului. Aici vei găsi o statuie vie care păzește trecerea. Dacă stai cât mai în dreapta, nu te poate atinge, așa că i-o tragi scurt. Mai încolo dai de doi pitici invizibili, pe care, cu tot respectul, îi cotonogești vitejește.

Coboară călare pe mătură în subterane (eu am trecut prima dată nefiind călare pe mătură, am reusit să păcălesc mecanismele de pe acolo. Nu de alta dar, fiind mai pașnic, am trecut de statuia aia vie mergând tiptil).

Subsolul e foarte întins și poți explora o grămadă de vreme, pui mâna pe o armură, dai peste un rege schelet, sau, mă rog, de scheletul unui rege, peste o clonă de-a ta, peste un soi de harem... o sumedenie de treburi. Un singur lucru e cu adevărat important: cartea de magie. O iei și, ascultând de sfatul piticului de la fața locului, nu mergi mai departe, ci te întorci la cercul de statui unde, împreună cu osul, faci o vrajă de mai mare dragul. Capeți astfel o armă de toată frumusețea și eficientă. Cobori acum din nou în camera de unde ai luat cartea și, de data asta, mai bine înarmat, mergi mai departe pe scări în jos.

Aici dai peste versiunea înregistrată a goriloiului shareware ce bântuie la suprafață. Oricum, tipul e foarte simpatic, are o filosofie a lui, aparte. Iți propune un târg reciproc avantajos: tu să-i dai osul (acum armă periculoasă) și el îți dă drumu'. Eu n-am avut curiozitatea să accept. Cel mai cinstit lucru pe care îl poți face, este să o iei la fugă. Apare un frumos dragon (verde, pentru cei cu monitoare monocrom). Te bați pe viață și pe moarte, îl caftești corespunzător, eliberezi prințesa adormită și pleci cu dânsa în lume, calare pe calul cel dolofan.

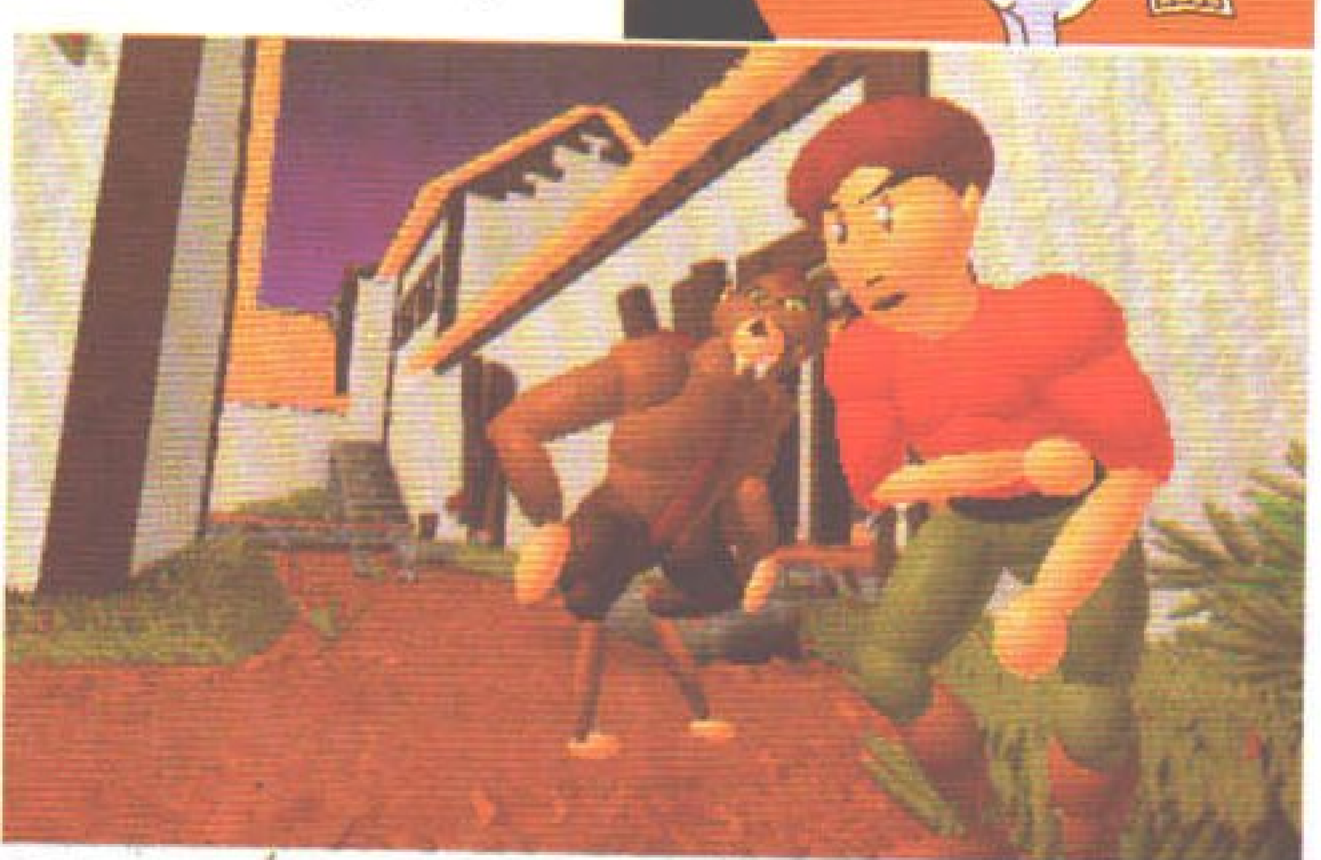
Cu asta... BASTA.

Poți anunța în stânga și în dreapta că ai terminat ECSTATICA și... hai, recunoaște... nu a meritat ?

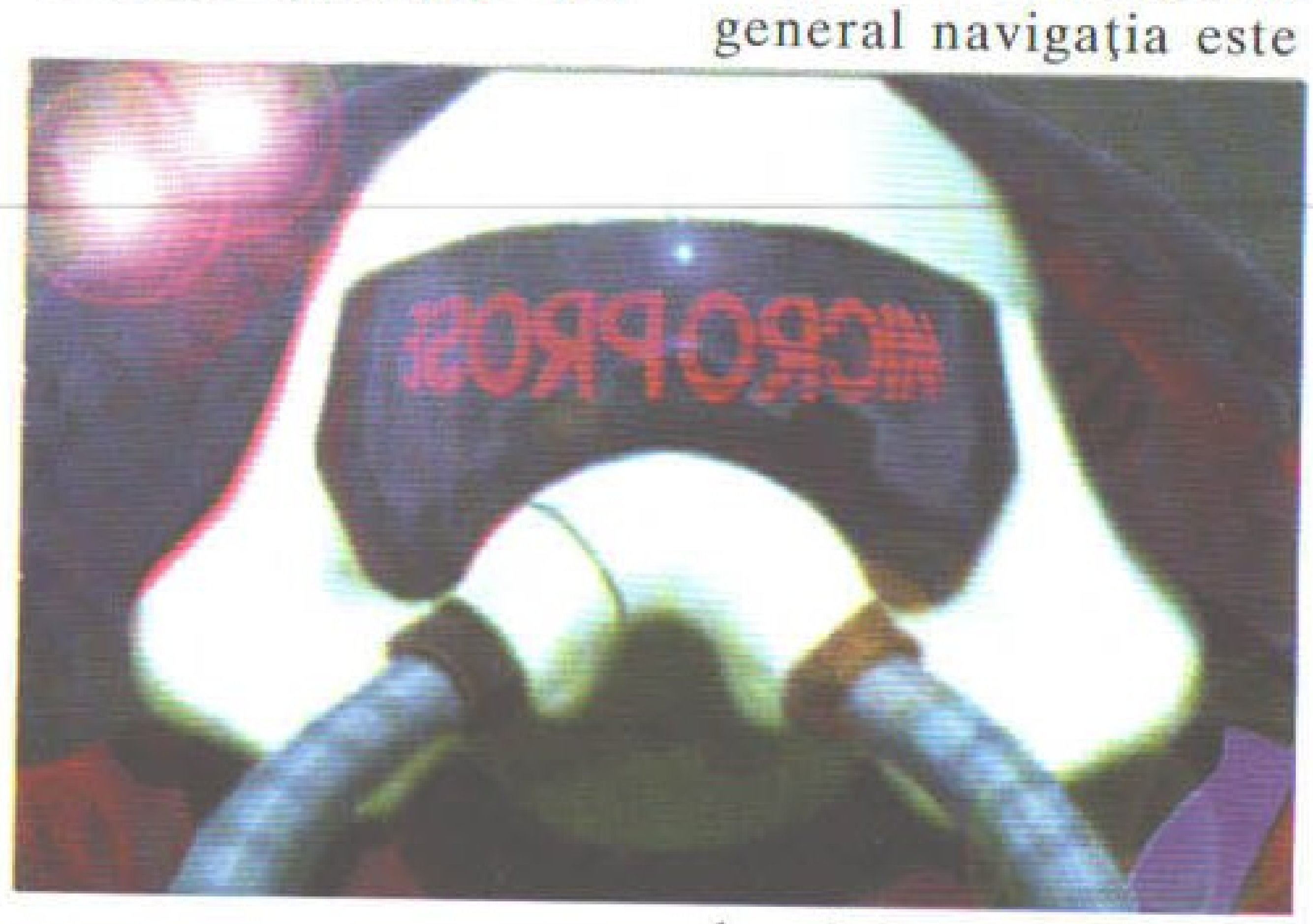


A meritat ?





SUBWAR 2050



Chestia e realizată de firma MICROPROSE și este în esență, așa cum sugerează și numele, un simulator de submarin. Când spun simulator de submarin înțeleg într-adevar un simulator de submarin și nu un "simulator de comandant de submarin", în sensul că aici nu dai ordine ci chiar tu [illegible] respectiva.

Ai de îndeplinit mai multe misiuni, pe care nu ai posibilitatea să ți le alegi, efectuându-le succesiv, misiuni ce cresc în dificultate. Acțiunea se petrece, normal, sub apă, iar lupta se dă numai între submarine practic neexistând necesitatea de a ieși la suprafață pentru terminarea unei misiuni.

Peisajul imaginat de firma producătoare nu este fantastic din punct de vedere grafic, însă obiectele sunt destul de bine realizate. Există posibilitatea reducerii nivelului de detalii astfel încât fiecare să fie mândru de scula sa. Prin sculă înțeleg minim un 386 DX/40 cu 4M.

Acțiunea este destul de dinamică, nu prea ai timp să te gândești. Ai o libertate mare de mișcare, poți juca și cu mouse-ul însă nu recomand. Nu ai o puzderie de instrumente de bord, nici nu ai avea timp să le consulți. În general navigația este destul de simplă, deși la prima vedere poate părea derutant. Prima misiune este dealtfel destinată obișnuirii cu controalele și instrumentele de bord. Odată terminată prima misiune poți spune că te-ai lămurit. Dau, pentru cei mai puțin tenace, câteva taste:

8 - go down; 0 - go up;
9 - stop (te oprește din coborare/ urcare)
cursor/mouse - direcții
+ - throttle up/down
backspace - change weapon
Enter - change curent target
Space - FAIER !
S - sonar off/pasiv/activ

În stânga bordului vi se indică direcția de urmat pentru a ajunge la Waypoint-ul curent. Direcția pe care o urmați vă este indicată în centru, lângă .... GATA, dacă ați jucat măcar un simulator atunci trebuie să știți ce indică gradele alea care se modifică după cum te învârți.

În rest ce să vă mai spun, pare interesant și merită măcar văzut de cei cărora le plac apa și simulatoarele. Încă un lucru, în salvarea pilotului, la offset-ul 22h este trecut numărul misiunii curente; în caz că nu puteți trece de o misune.... încercați cu diskedit.

ECSTATICA

[Ctrl][Alt][Del][>]

A fost odată ca niciodată un cerc de informatică, unde pionierii și șoimii patriei lucrau la tot felul de programe, unul mai util ca altul sau ca cel din imagine: "Se dau N numere reale: E1, E2,.., En precum și G1, G2,.., Gn. Programul primește valorile numerelor E,G (k) și se oprește automat la primul G(n) negativ numărând E-urile și G-urile anterioare. Să se calculeze și afișeze media ponderată". Bineînțeles că după un așa efort omuletzii noștri trebuiau să se mai și relaxeze (unii se relaxau tot timpul — altfel cum ar fi terminat Xenon II ;-)) .

Pe scurt 3 monitoare din 5 nu auziseră decât de 'Prince of Persia' la capitolul "mode 13h". Acum poate că vă vine să râdeți* dar pe vremea aia nu toți aveau versiunea spartă, unii o aveau și nu știau, iar alții nu știau că n-o aveau. Dat fiind faptul că persoana în cauză se refugiase în ultima categorie, a trebuit să găsim un răspuns decent la întrebarea "cum fac să joc Prințu' spart?" așa că i-am zis: Apasă [CTRL][ALT][DEL][>], > însemnând o unitate de energie/viață ce urmează să fie incrementată de către semnul "mai mare" la fiecare apăsare. @#!...

D BREAK - CONT repeats, 0:1 - zicea pe vremuri un limbaj "de bază" pentru începători; paranteză: între timp limbajul a evoluat și mulțumită știm noi cui, nu mai încape într-un ROM de 16k ci pe 17 diskette, iar cel mai important, utilizatorii acestui remarcabil produs - și nu numai el - au ocazia să citească mesaje noi, cu un aspect mult mai profesional": "General protection fault..." sau mai nou "Segmentation fault"; închid, deci să revenim la titlul articolului.

De ce [CTRL][ALT][DEL][>]?

Pentru că! ...pentru că "*Hacker's* Corner" nu se putea din următoarele motive:

a) Prea multe titluri erau deja în engleză (a se citi toate), ceea ce nu este un lucru frumos la o revistă românească.

b) Noi nu suntem hackeri 100% (doar 96%), o parte din articolele acestui capitol fiind din, ăăă... "alte surse".

c) Cu părere de rău trebuie să atrag atenția celor ce citesc aceste rânduri, că nici dânșii nu fac parte din categoria scrisă cu bold-italic (cu foarte _mici_ Xcepții), lăsând astfel (vezi b.) fără proprietari colțul susmenționat.

d) Trebuia să fie ceva "de-a dreptul pur și simplu", ceva ieșit din comun, ceva *altfel*.

Assumând că persoanele direct interesate de această rubrică sunt în temă cu terminologia, ne-am permis expresii ca: freezează, targetează, warpează, maximizează, assumând, morfoplastoc** și lista poate continua.

Dar gata cu joaca de-a explicațiile, să trecem la lucrurile serioase adică în cazul nostru la... jocuri.

COMMANCHE: Maximum Overkill

În meniul cu opțiuni, ține apăsat BACKSPACE și tastează KYLE. Va apărea un meniu "Cheats", de unde îți poți repara și înarma elicopterul (in timpul misiunii)

Descent

Coduri funcționale și in versiunea shareware:

GABAGABAHEY - activează modul cheat
SCOURGE - iți dă aproape toate armele
MITZI - toate cheile
RACERX - invulnerabilitate (on/off)
GUILE - invizibilitate (on/off)
TWILIGHT - reface scutul
FARMERJOE xx - teleportează la nivelul xx
ALT+F - pune toată harta



Coduri pentru versiunea înregistrată:

BIGRED - toate armele
BUGGIN - mod turbo
BRUIN - xtra viață
FLASH - drumul spre ieșire iluminat
AHIMSA - robot firing (on/off)

Coduri funcționale doar în versiunea 1.4 (aia cu vfx1, svga ...):

ASTRAL - Ghostly mode (on/off)
POBOYS - distruge reactorul
PORGYS - Mega-WowieZowie
LUNACY - roboții se mișcă repede și trag rar
PLETCHttt - roboții au textura ttt

Full Throttle

Încearcă să nu apeși nici o tastă câteva minute... ar cam trebui să se întâmple ceva.

În faza de bataie: LSHIFT+V (felicitări! ai învins)

Lion King

În ecranul cu titlul tastează DWARF. Undeva pe sus, va apare pentru un moment, "Cheat Enabled".
În timpul jocului nu-ți mai scade energia, iar cu "L" se cam sare peste nivelele mai plictisitoare.

Dark Forces

LAPOSTAL - arme, muniție și reface "sănătatea"
LAMAXOUT - maximizează tot
LAUNLOCK - toate obiectele
LARANDY - weapon powerup
LAIMLAME - invulnerabilitate
LEREDLITE - freezează dușmanii
LACDS - map toggle
LADATA - coordonate
LANTFH - teleportează în punctul selectat pe hartă
LABUG - insect mode (intri în locuri greu accesibile)
LAPOGO - nu se mai verifică coordonata "înălțime"
LASKIP - trece la misiunea următoare



Coduri de teleportare direct LA o misiune:

LATALAY-m2, LASEWERS-m3, LATESTBASE-m4, LAGROMAS-m5, LADTENSION - m6, LARAMSHED - m7, LAROBOTICS - m8, LANARSHADA - m9, LAJABSHIP - m10, LAIMPCITY - m11, LAFUELSTAT - m12, LAEXECUTOR - m13, LAARC - m14.

Hi Octane

ALT+F1 te cam autodistrugi
ALT+F2 distruge toți adversarii
ALT+F3 combustibil
ALT+F4 muniție
ALT+F5 scut
ALT+F6 adaugă încă o tură
ALT+Y activează autopilotul
ALT+C dezactivează autopilotul

Magic Carpet

În timpul jocului apasă "I". La cursorul care apare, tastează RATTY
Urmatoarele combinații sunt acum active:

Alt + F1 Toate vrăjile disponibile
Alt + F2 Crește Mana
Alt + F3 Distruge ceilalți jucători
Alt + F4 Disruge toate castelele
Alt + F5 Distruge toate baloanele (dușmane) colectoare de mană

* nici nu știți ce-mi vine mie să râd, când văd că am început să scriu "â" în loc de "î", cum eram obișnuit până acum câteva zile (na că tot le-am făcut-o!)

** începătorii nu se vor mai simți frustrați, dat fiind faptul că până și specialiștii unor mari case de software folosesc limbajul în cauză (motiv pentru care un Pentium 90/"or better", cu 16M e tocmai de început — cine cunoaște, știe la ce mă refer...). Cine știe, poate în viitor vom folosi un sistem de operare pe 32/64/128(?) biți, multiuser, multitasking *preemtiv*, scris tocmai în acest limbaj. — Then again, maybe NOT!

Alt + F6 Sănătate și ... virtute
[Shift] & [C] type "WIN" and level number 01-51 then Enter.
Dacă pui mâna pe Magic Carpet 2, în loc de RATTY folosește WINDY

ONE MUST FALL 2097

D = Jos
F = Față
B = Spate
Jump = Jump
Kick = Kick
Punch = Punch



Jaguar:	
1: D, F, Punch	Flying Hit
2: B, D, F, Punch	Shadow Flying Hit
3: Jump, D, Punch	Head grab
4: D, B, Punch	Projectile
Shadow:	
1: D, B, Kick	Shadow Sweep
2: D, B, Punch	Shadow Uppercut
3: Jump, D, F, Punch	Aerial Shadow Attack
4: D, D, Punch	Shadow Holding
Thorn:	
1: F, F, Punch	Grab
2: D, F, Kick	FlipKick
3: B, D, F, Kick	Shadow FlipKick
4: Jump, B, D, F, Kick	Wall Attack (trebuie să fi lângă perete)
Katana:	
1: Jump, D, Kick	Head Stomp
2: B, D, F, Punch	Flying Axe
3: D, F, Punch	Shadow Flying Axe
4: D, B(F), Kick	Backward (Forward) Razor Spin
Chronos:	
1: D, D, Punch	Teleport
2: D, B, Punch	Freeze Diamond
3: F, D, B, Punch	
4: D, B, Kick	Teleport Kick
Shredder:	
1: D, B, Punch	Throw his fists
2: D, D, D, Kick	Aerial Kick
3: D, F, Punch	Dash Attack
4: B, D, F, Punch	Shadow Dash Attack
Flail:	
1: F, F, Kick	Grab
2: D, D, Kick	Turning Chain
3: D, D, D, Punch	Fast Turning Chain
4: F, F, Punch	Dash Attack
5: F, F, F, F, Punch	Dash Attack in Shadow
Gargoyle:	
1: Jump, D, D, Kick	Grab
2: D, F, Punch	Head Smash
3: F, F, Punch	Dashing Attack
4: F, F, F, F, Punch	Shadow Dashing Attack
Nova:	
1: D, F, Punch	Missile
2: Jump, D, F, Punch	Air Missile
3: D, B, Punch	Grenade
4: D, D, Punch	Earthquake Attack
Electra:	
1: D, B, Punch	Electricity Ball
2: D, F, Punch	Electricity Rain
3: F, F, Punch	Roll Attack
4: F, F, F, F, Punch	Shadow Roll Attack



În versiunea shareware nu merg decât primii trei roboți

Syndicate

Botează-ți gașca în următoarele feluri și primești. Ce?

ROB A BANK — $100,000,000
NUK THEM — Ataci unde vrei
TO THE TOP — $100,000,000 și ataci orice
COOPER TEAM — Bani, arme, orice țară și mură-n gură
WATCH THE CLOCK — Accelerează puțin cercetarea.

Rebel Assault I

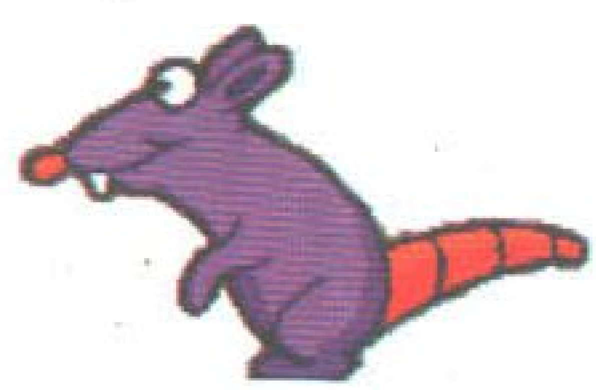
În ecranul cu steaua morții și logo-ul Lucasului apasă sus+foc, jos+foc, stânga+foc, dreapta+foc. Faceți treaba asta cu ajutorul mouse-ului. O voce dubioasă va spune "LUCASARTS"
În timpul jocului, "gray+" reface sănătatea, tastele de la 1 la F (hexa...) te warpează la nivelul corespondent, în timp ce Esc te trece direct la nivelul următor

Rise of the Robots

Invulnerabilitate temporară: away, away, away, away, attack.
Schimbă temporar comenzile adversarului: forward, forward, forward, forward, attack.
Military vs. Military: În ecranul principal, apasă stânga, dreapta repede, până când clipește ecranul.
Joacă împotriva supervizorului: În ecranul principal, apasă stânga, stânga, dreapta, dreapta, repede până când clipește ecranul. După asta poți să joci împotriva supervizorului, sau să te antrenezi ca supervizor împotriva calculatorului.
Loviturile supervizorului:
down-toward-up: praying mantis
down-away-up: melt and heal

Rise of the Triad

DIPSTICK	Coduri ON/OFF
CHOJIN	Invulnerabilitate, arme, muniție
RIDE	Cameră pe rachetă
LONDON	Ceață ON (NODNOL - Ceață OFF)
GOTO xx	Warpează la nivelul xx
TOOSAD	God Mode
FLYBOY	Mercury Mode
SIXTOYS	Toate cheile/armele
BADTRIP	Ecranul se clatină bezmetic
BOING	Elasto Mode
WOOF	Dog Mode
HUNTPACK	Echipament și mască de gaze
GOGATES	Exit to "dos"
SEEYA	Hand of God
WHACK	Ouch!!
SPEED	Autorun
PANIC	Scoate codurile
GOARCH	Skip level
GOTA386	Floor + ceiling off
GOTA486	Floor + ceiling on
SHOOTME	Vestă antiglonț
BURNME	Armură de asbest
LUNGDUNG	Gaze de mască (heh, heh)



Mai sunt câteva cam aiurea, dar... "Space, the Final Frontier"

Theme Park

Când intri în joc îi dai nickname-ul "HORZA". S-ar putea să nu semene cu porecla ta de gamer, însă merită, avînd în vedere că în timpul jocului apar câteva combinații noi:

Ctrl-C 50,000 de *dăia*
Shft-Z All trees/shrubs/bathrooms available
Ctrl-Z All shops available
Alt-Z All rides available

TFX

Când îți tastezi call-sign-ul, la sfârșit, în locul clasicului ENTER, apasă CTRL-ENTER. Acum poți să sari peste faza de antrenament.
În timpul jocului, tasta "4", cea de pe șirul orizontal de cifre, capturează imagini din joc.

U.F.O. II - Terror from the deep

În fișierul lioglob.dat din directorul salvării respective, scrieți în primii 4 bytes: 01 CA 9A 3B. Asta ar trebui să însemne cam 1000000001 credite. În fișierul soldier.dat se găsesc toate caracteristicile soldaților din joc, după modelul următor: xx yy zz ww — — — qq tt NUME SOLDAT. În locul valorilor desemnate de x-uri, w-uri....etc., puneți clasicul FF. Veți vedea, cu un soldat cu 255 A.P. și cu Firing Acuracy 255 e mai mult decât plăcut de jucat.
xx-**Action Points**; yy-**Health**; zz-**Stamina**; ww-**Throwing Acuracy**; qq-**Firing Acuracy**; tt-**Strength**
Reactions sunt undeva la vreo 22-24 de bytes după sfârșitul numelui. E acolo o grupare de 3 bytes, **Reactions** fiind ultimul.

Shang Tsung

Fireballs:
one: B+B+B+HP; two: B+B+F+HP
three: B+B+F+F+HP
Fire Eruption: F+B+B+LK
Morphs:
Sindel: D+B+D+LP; Jax: F+F+D+LP Kano: B+F+BL; Liu Kang: Circle Joystick Sonya: D+R+LP+BL; Stryker: F+F+F+HK Sub Zero: F+D+F+HP; Cyrax: BL+BL+BL Sektor: D+F+B+R; Nightwolf: U+U+U Sheeva: F+D+F+LK; Kung Lao: R+R+BL+R Kabal: LP+BL+HK
Fatality #1: D+F+D+F+LP+BL



Sindel

Float: B+B+F+HK
Fireball: F+F+LP
Air Fireball: Halfcircle Tw+LK
Scream: F+F+F+HP
Fatality #1: R+BL+BL+R+BL
Fatality #2: R+R+BL+R+BL
Animality: F+F+HP;

Major Jackson Briggs

Single Missle: B+ F+HP
Double Missle: F+F+B+B+HP
Speed Punch: F+F+HK
Grab & Punch: F+F+LP(Repeatedly press LP for up to 5 punches.)
Quadruple Slam: LP (Close to opponent.) (Hold LP and repestedly press HP for up to 4 slams.)
Back Breaker: BL (In mid+air.)
Ground Punch : Hold LK (3 seconds) and release
Fatality #1: Hold BL (F+D+B+U+F) and release
Fatality #2: R+R+R+BL+LK

Kano

Knife Throw : Quarter+circle Aw, HP
Knife Uppercut: Quarter+circle Tw, HP
Flying Roll: Hold LK(3 seconds) and release
Strangle Grab: Half Circle Tw, LP
Air Throw: BL (in mid+air)
Fatality #1: F+F+F+LP
Fatality #2: F+F+F+HK
Animality: Hold HP(F+F+F) and release

Liu Kang

High Fireball:F+F+HP
Low Fireball: F+F+LP
Flying Kick: F+F+HK
Bicycle Kick: Hold LK (3 seconds) and release
Fatality #1: F+F+F+B+F+LK
Fatality #2: Hold BL(U+U+U)+BL+R

Lt. Sonya

Blade Energy Rings: Quarter+circle Tw, LP
Flying Punch: F+B+HP
Leg Grab: D + LP + BL
Bicycle Kick: B+B+D+HK
Fatality #1: D+D+D+F+LK
Babality: D+D+F+LK

Kurtis Stryker

High Grenade: Quarter+circle Aw, HP
Low Grenade: Quarter+circle Aw, LP
Baton Throw: F+F+HK
Baton Trip: F+back+LP
Fatality #1: D+F+D+F+BL
Fatality #2: F+F+F+LK

Sub Zero

Ice Ball: Quarter+circle Tw, LP
Ice Shower: Quarter+circle Tw, HP
Ice Clone: Quarter+circle Aw, LP
Slide: B+LP+BL+LK
Fatality #1: D+F+D+F+LP
Fatality #2: D+F+B+HK
Animality: U+U+U
Babality: D+B+B+HK

Cyrax

Cl[illegible] Hold LK(B+B+HK)
[illegible] Hold LK (F+F+HK)

Air Throw : Half+circle Tw+BL
Teleport: F+D+BL
Fatality #1: U+U+U+D+HP
Fatality #2: F+D+B+U+F+D+R
Animality: U+U+D

Sektor

Missle: F+F+LP
Heat Seeker: Halfcircle Aw+HP
Teleport: F+F+LK
Fatality #1: B+B+B+HK
Animality: D+D+D+U

Nightwolf

Arrow: Half+circle Aw+LP
Hatchet Uprct: Half+circle Tw+HP
Green Shield: B+B+B+HK
Shadow Attack: F+F+LK
Fatality #1: D+F+F+HK
Fatality #2: B+B+B+HP
Animality: D+D
Friendship: D+D+D+R

Sheeva

Fireball: Quarter+circle Tw+HP
Ground Stomp: B+D+B+HK
Teleport Stomp: D+U
Fatality #1: F+F+F+LP
Fatality #2: Hold HK(F+F+F) and release

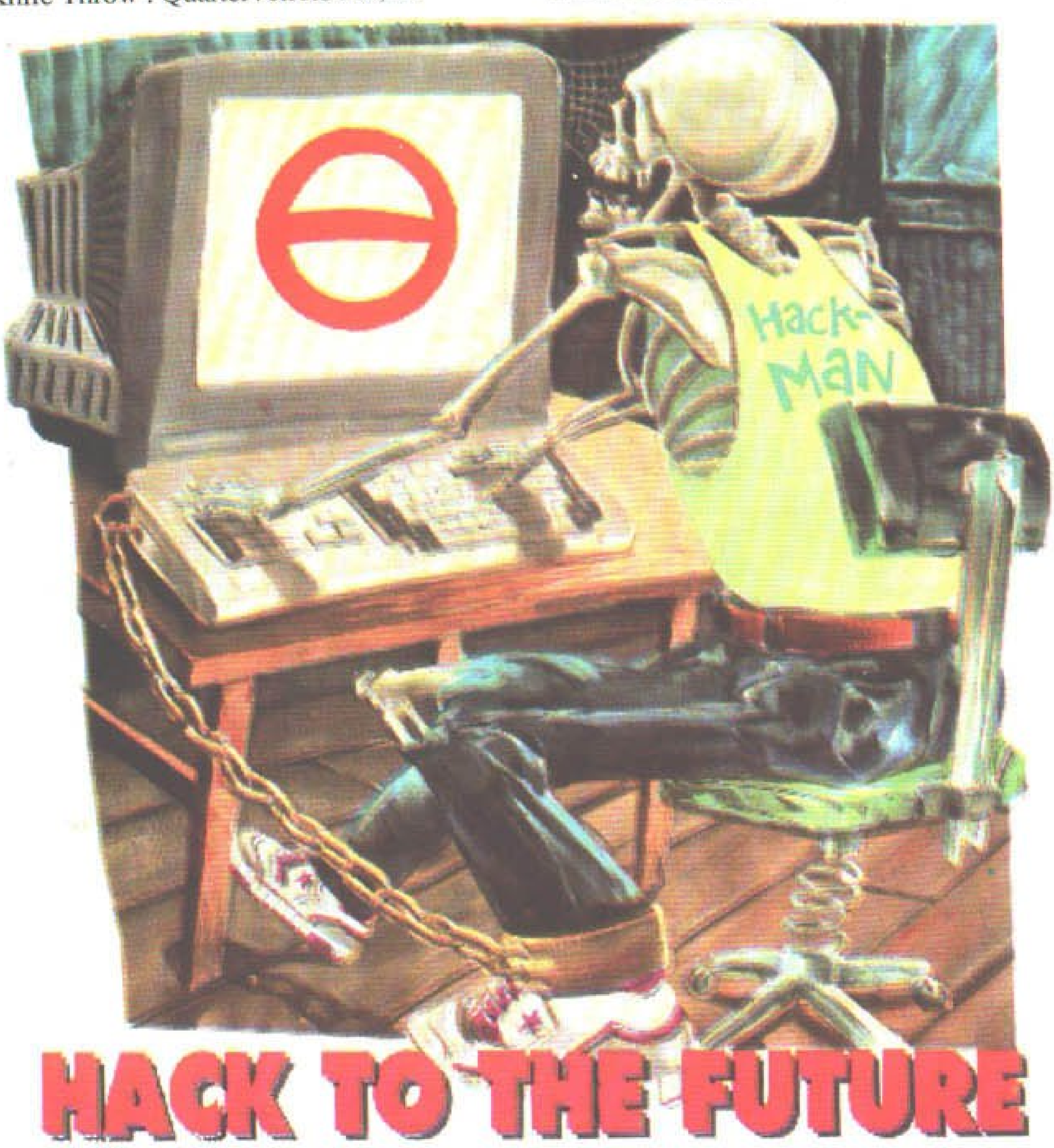
Kung Lao

Hat Throw: B+F+LP
Diagonal Kick: D + HK
Teleport: D+U
Whirl Spin: F+D+F+R
Fatality #2: D+D+D+D + BL + R
Animality: R+R+R+R+BL



Kabal

Fireball: B+B+HP
Gear Slice: B+B+B+R
Tornado Spin: B+F+LK
Fatality #1: B+B+Fw+D+BL
Animality: Hold HP(3 sec.) and



Terminal Velocity

În joc sunt valabile următoarele coduletze:

TRIGODS Invulnerabilitate
TRISHLD Reface scutul
TRINEXT Trece la nivelul următor
TRIHOVR Hoverpad
MANIACS 1000 de unități pt. afterburner
TRSCOPE Apare un osciloscop
TRIBURN Terminal Velocity
TRFRAME Număr de frame-uri pe secundă
3DREALM Powerup-ează toate armele
TRIFIR0 Invulnerabilitate temporară
TRIFIR1 Plama Attack Cannon (PAC)
TRIFIR2 ION-burst gun (ION)
TRIFIR3 Rapid Targeting Laser (RTL)
TRIFIR4 Manual Aimed Missile (MAM)
TRIFIR5 Seek and Destroy Missile (SAD)
TRIFIR6 Shock Wave Torpedo (SWT)
TRIFIR7 Discrete Annihilation Missile (DAM)
TRIFIR8 Afterburner
TRIFIR9 Invizibilitate (adică acum băieții nici că te mai bagă în seamă)

Raptor

Numai în versiunea înregistrată: apasând pe BACKSPACE te trezești *sănătos tun* (adică se reface scutul și primești un Deathray — cea mai sfărâmătoare armă, ăăă... după Twin Laser firește). Dacă apeși BACKSPACE chiar în timp ce mori treci la nivelul următor. Dacă data calculatorului este 12 Martie, 16 Mai, 28 August sau 2 Octombrie vei auzi o versiune modificată a cântecelului cu care ne-a obișnuit Apogee-ul în ecranul introductiv.

Cuvânt "OUTRO"DUCTIV

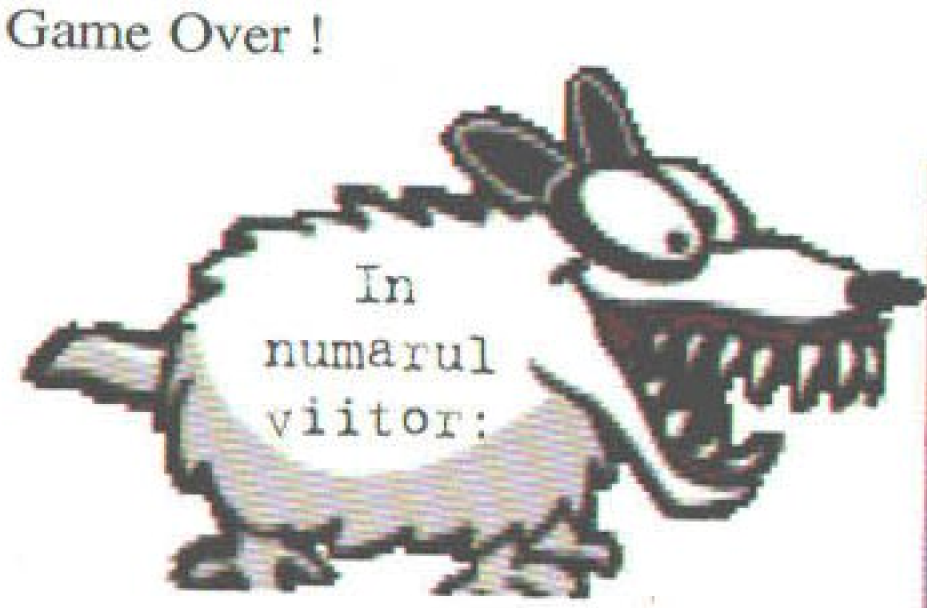
Iată-vă ajunși la finalul acestui prim număr al revistei Game Over. În mod cert vă puneți în acest moment o mulțime de intrebări: "cine sunt ciudații ăștia?", "de ce n-au scris despre jocul ăla?", "de ce au scris de celălalt", "de ce tonul asta?", "de ce ... GAME OVER?", "de ce apare doar **o dată la 2 luni...**", "de ce...".

Răspunsurile la aceste întrebări nu sunt foarte greu de aflat. Este un lucru firesc ca orice început să implice și unele stângăcii, nemaivorbind de imposibilitatea (demonstrabilă matematic) satisfacerii intregii mase a cititorilor având la dispoziție doar 32 de pagini și cam tot atâtea zile. În orice caz, cred că ar trebui ținut seama de aspectul subliniat anterior și anume de faptul că avem de-a face cu o revistă și un colectiv aflate la început de drum.

Ajungând cu dizertația la final, veau să vă asigur, în consonanță cu întreg colectivul redacțional, evitând orice imixtiuni în panoplia exhaustivă a domeniului atât de vast pe care ne-am propus să vi-l prezentăm în forme cât mai abordabile, că autorii au avut cele mai bune intenții în momentul când au scris articolele respective, iar orice asemănare sau similitudine cu firme sau programe existente, este, cel puțin după părerea părților implicate, mai mult sau mai puțin accidentală... or something (nu m-am putut abține...)

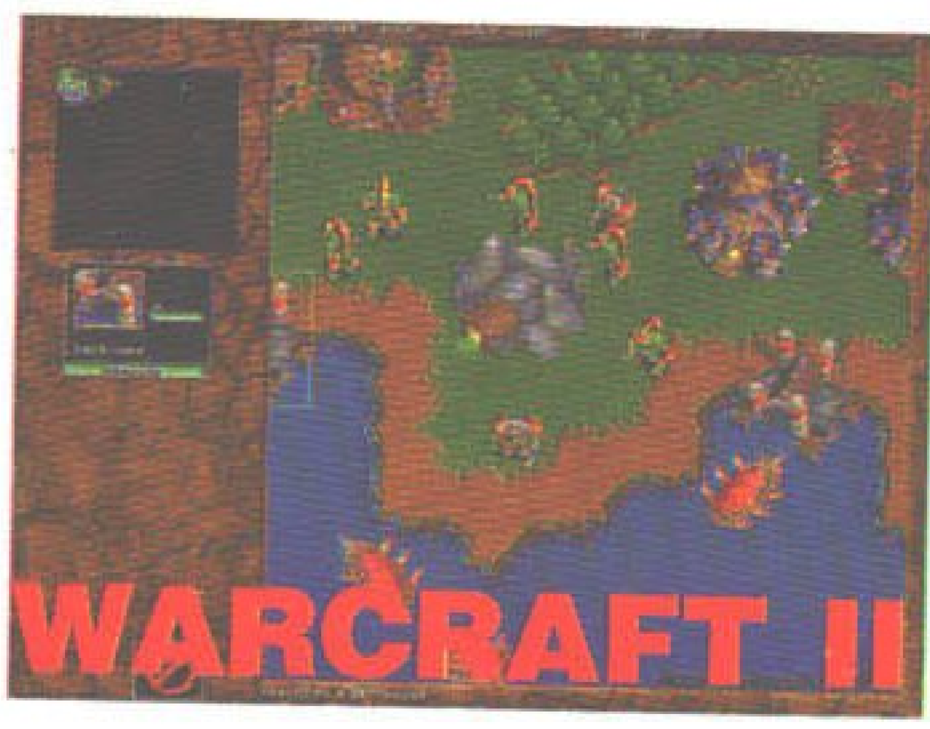
Game Over !

Criticus.



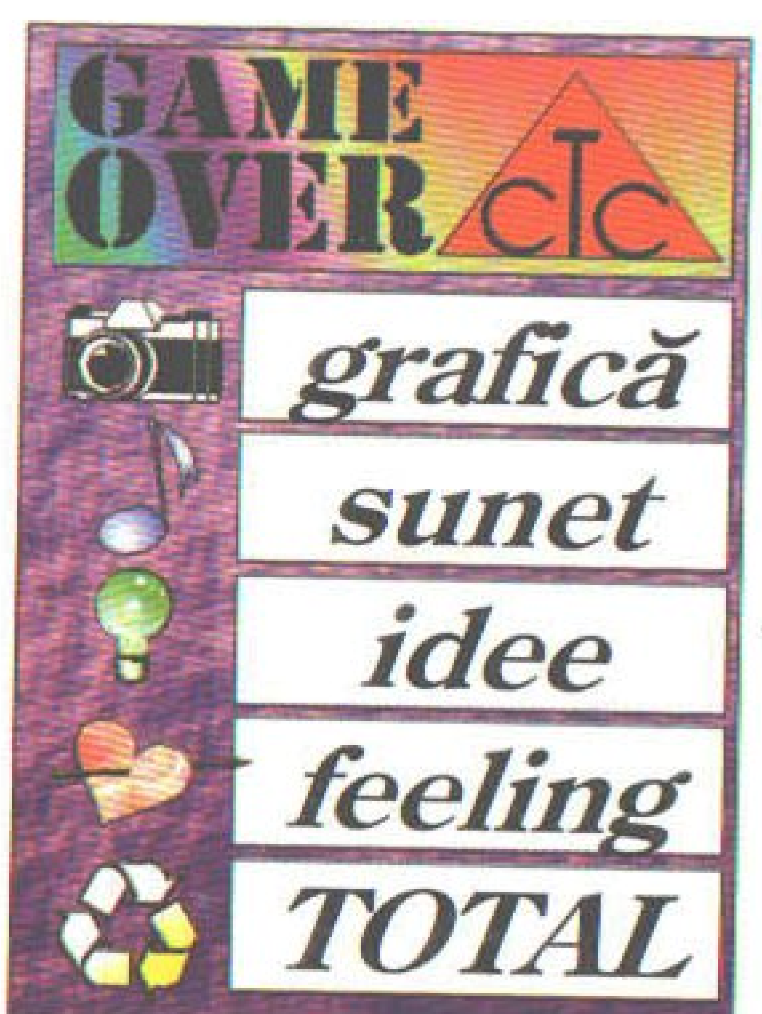












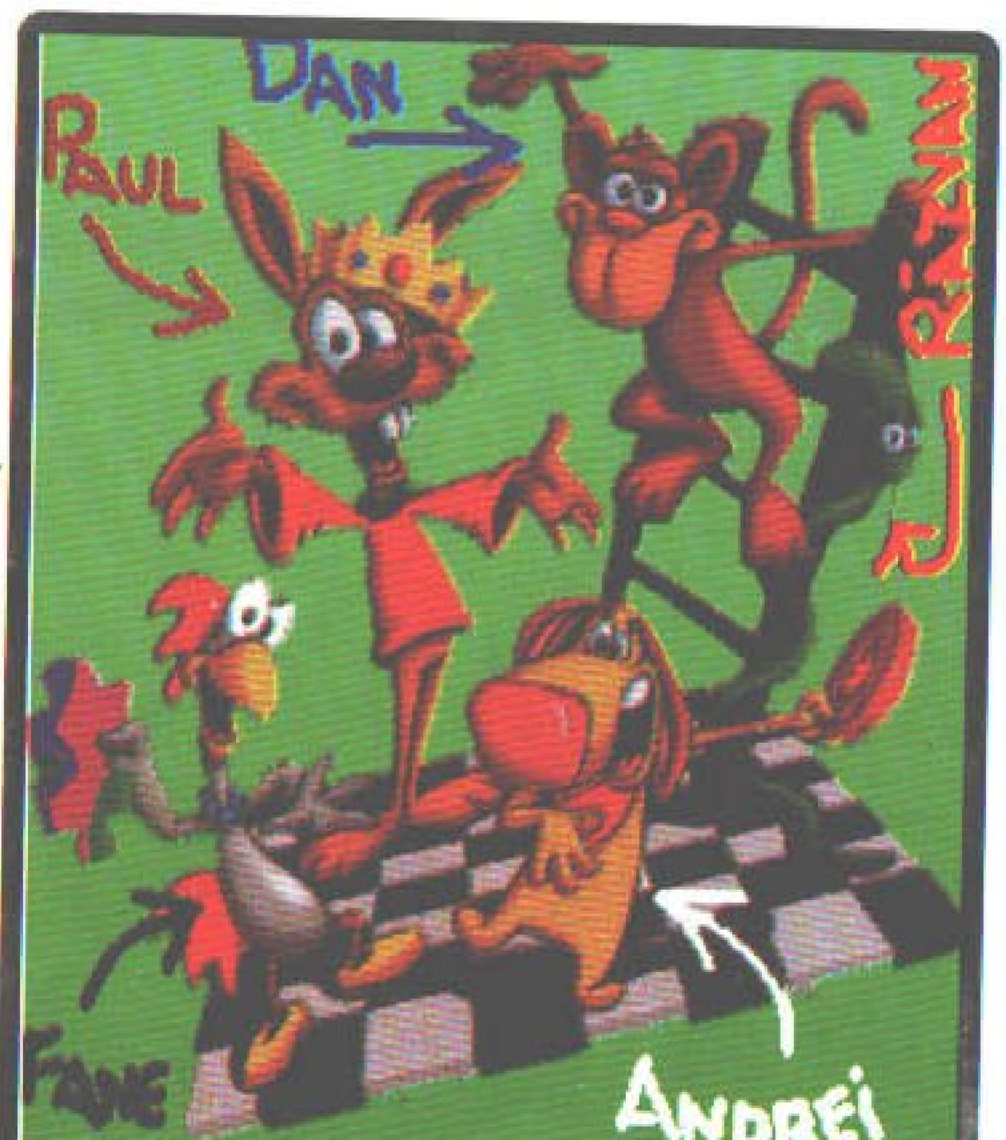
LEGENDA



Para Mălăiață

("SPOILED" pe românește)

Editat de EXIM TURIN SRL
Tel: 621.5560 / **Fax**: 322.6165
I.S.S.N. 1224-2403
Adresa redacției:
Str. Agricultori nr. 129, Bl. 82 Călărași, Apt. 13, Sect. 3
BUCUREȘTI, la noi în țară
E-mail: roger@vega.dsp.pub.ro
WWW: http://vega.dsp.pub.ro/~roger/gameover.html
Selecție de culoare și tipar **CRISPAPIER** SRL Oradea
Tel: (059) 136813, (059) 134317 / **Fax:** (059) 470145



Redacția GAME OVER

Dan Radulescu - *director de redacție*
Dan Buhăniță - *director tehnic*
Răzvan Jianu - *critic de nespecialitate*
Stefan Zamfir - *complice*
Andrei Fântână - *șef de director*
Paul Friciu - *adjunct (director de fișiere)*